
D&D
BALDUR'S GATE
DISCESA NELL'AVERNUS
DUNGEONS & DRAGONS
Molti pericoli diabolici vi attendono in quest'avventura
per il più grande gioco di ruolo del mondo

Indice

Guida alla Pronuncia 4

A Proposito dell'Avventura 5
Panoramica dell'Avventura 5
Background dell'Avventura 7
Interpretare i Diavoli 8
Vita nei Nove Inferi 9

Cap. 1: Racconto di Due Città 10
La Caduta di Elturel 10
Il Male a Baldur's Gate 11
Condurre Questo Capitolo 11
La Porta del Basilisco 12
Taverna del Canto Elfico 16
Dungeon dei Tre Morti 20
La Lanterna Bassa 28
Villa Vanthampur 32
Sotto la Villa 37
Incontri Finali a Baldur's Gate 42
Viaggio fino a Candlekeep 43
Candlekeep 44
Arrivare su Avernus 47

Cap. 2: La Caduta di Elturel 52
Condurre Questo Capitolo 52
Arrivo a Elturel 52
Il Gran Palazzo 58
Il Cimitero Grande 64
Sfuggire all'Assedio 70

Cap. 3: Avernus 74
Condurre Questo Capitolo 74
Che Cos'è Avernus? 75
Tratti di Avernus 76
Usare la Mappa Poster 79
Forte delle Nocche 80
Raggadragga Attacca! 87
Signori della Guerra nelle Desolazioni di Avernus 90
Alla Ricerca della Spada 92
Collina di Haruman 92
Nido delle Vespe Infernali 94
Percorso dei Demoni 96
Alberi della Generazione 96
Torre di Urm 97
Obelisco 98
Specchio di Mephistar 99
Fossa di Shummrath 100
Cripta dei Cavalieri Infernali 101
Archi di Ulloch 103
Fauci di Kostchtchie 104
Percorso dei Diavoli 106
Folgoratore di Demoni 106
Roveti di Ossa 107
Tomba di Uldrak 109
Torre di Arkhan 110
Monumento a Tiamat 112
Forgia di Bel 113
Sibriex 116
Relitto della Fortezza Volante 118
Altri Luoghi 122
Catene Spezzate 123
Fortezza Volante di Zariel 123
L'Emporio Errante 125
Molo Stigeo 130
Torre di Guardia dello Stige 131
Incontro Errante: Ghigno il Maligno 133

Cap. 4: La Spada di Zariel 134
Avvicinarsi alla Cittadella 134
La Crosta 134
Entrare nella Cittadella 139
Idyllglen 140
Rivendicare la Spada 145

Cap. 5: Fuga da Avernus 146
Chi Regnerà su Avernus? 146
Elturel Sarà Salvata? 150
Scontro Finale a Elturel 154

Atlante di Baldur's Gate 158
Storia di Baldur's Gate 158
Baldur's Gate Oggi 159
Governo 161
I Cittadini 164
Economia e Commercio 165
Religione 166
Pericoli a Baldur's Gate 170
Monumenti Cittadini 174
Città Alta 176
Città Bassa 184
Città Esterna 194
Oltre Baldur's Gate 201
Background dei Personaggi di Baldur's Gate 202
Segreti Oscuri 208

App. A: Patti Diabolici 212
Contratti Infernali 214
Incanti degli Arcidiavoli 215

App. B: Macchine da Guerra Infernali 216
Regole 216
Schede delle Statistiche 218
Varianti Immonde 221
Inseguimenti su Avernus 222

App. C: Oggetti Magici 223

App. D: Creature 228
Abishai Bianco 228
Amnizu 229
Baphomet 230
Berretto Rosso 231
Bulezau 231
Crokek'toeck 232
Cultisti dei Tre Morti 232
Golem di Carne Immondo 237
Merregon 238
Narzugon 239
Nupperibo 239
Olifante 239
Tressym 240
Vespa Infernale 240
Yeenoghu 242
Zariel 243

App. E: Menu dell'Estasi Infernale 244

App. F: Bozzetti dell'Avventura 246

App. G: Alfabeto Infernale 256

Mappe
1.1: Baldur's Gate 13
1.2: Taverna del Canto Elfico 17
1.3: Dungeon dei Tre Morti 21
1.4: La Lanterna Bassa 29
1.5: Villa Vanthampur 33
1.6: Sotto la Villa 37
2.1: Elturel 56
2.2: Cattedrale del Gran Palazzo 61
2.3: Cattedrale del Gran Palazzo, Livello del Coro 62
2.4: Catacombe del Gran Palazzo 63
2.5: Cappella del Cimitero Grande 67
2.6: Cimitero Grande, Livello dell'Ossario 69
3.1: Avernus 79
3.2: Nido delle Vespe Infernali 95
3.3: Cripta dei Cavalieri Infernali 101
3.4: Roveti di Ossa 108
3.5: Forgia di Bel 114
3.6: Relitto della Fortezza Volante, Ponte di Comando 120
3.7: Torre di Guardia dello Stige 132
4.1: Vista in sezione della Crosta 137
4.2: Idyllglen 141
La Costa della Spada 160
Baldur's Gate 172
Mappa di Elturel dei Giocatori ..... Mappa Poster
Mappa di Avernus dei Giocatori ..... Mappa Poster

Un sentito grazie ai nostri Playtester

Trisha Arozqueta, Cory Bennett, Khrys Bennett, Cody Bowen, Jean-Luc Caron, Trevor Clare, Drake Delgado, Mikayla "Irish" Ebel, Christian "Shiny" Eckert, Zach "Static" Eckert, Andrew Evans, Nathan Fisher, Jesse Foltz, Thomas Freed, David Hanson, Maris Hanson, Brenna Holkins, Jerry Holkins, Danny Hyun, Joshua Kiper, Shayne Li, Jonathan Christopher Marquiss, Zack Merritt, Emmanuel John Mitsinikos, Blake Morrison, David Park, Nancy Rexford, Leonardo Rivera, Luke Sargent, Brandon Smith, Rob Spieldenner, Rebecca Stein, Nevin Vorfeld, Andrew White

Guida alla Pronuncia

Questa guida indica come pronunciare molti dei nomi non inglesi che compaiono in questa avventura.

Nome	Pronuncia	Descrizione
Abishai	A-bi-sciai	Diavolo fedele a Tiamat che esiste al di fuori della Gerarchia Infernale
Amnizu	am-NI-tzu	Diavolo maggiore che vigila sulle vie d'accesso ai Nove Inferi
Amrik Vanthampur	AM-rik VAN-tham-por	Secondogenito della Duchessa Thalamra Vanthampur di Baldur's Gate
Arkhan il Crudele	AR-koun	Dragonide malvagio, campione di Tiamat
Asmodeus	As-MO-de-us	Arcidiavolo, divinità maggiore e Signore dei Nove Inferi
Baphomet	BA-fo-met	Signore dei demoni venerato dai minotauri
Balarystul	ba-la-RISS-tul	Drago di rame antico che si è infiltrato nell'Emporio Errante
Bazelsteen	BEI-zel-stin	Diavolo cornuto che dirige le riparazioni delle fortezze volanti al Molo Stigeo
Belynne Stelmane	be-LIN STEL-mein	Una dei quattro duchi del Consiglio dei Quattro che governa Baldur's Gate
Bhaal	BAL	Dio mortale dell'omicidio e uno dei Tre Morti
Bulezau	BU-le-zou	Demone cornuto dalla carne putrefatta
Crokek'toeck	CROU-kek-to-ik	Demone mastodontico che trasporta altri demoni dentro di sé
Dillard Portyr	DILL-erd por-TIR	Uno dei quattro duchi del Consiglio dei Quattro che governa Baldur's Gate
Falaster Fisk	FAL-ass-ter	Spia amichevole, imprigionata nel dungeon sotto alla Villa Vanthampur
Fhet'Ahla	fett-AH-la	Amnizu che gestisce Da Qui ad Avernus nell'Emporio Errante
Gabourey D'Vaelan	gah-BU-rii du-VEI-lan	Cuoca che lavora nella Villa Vanthampur a Baldur's Gate
Gargauth	GAR-gout	Diavolo della fossa imprigionato nello *Scudo del Signore Nascosto*
Haruman	HEIR-u-man	Paladino caduto di Elturel, ora un diavolo narzugon fedele a Zariel
Jhessa Brightstar	JESS-ah BRAIT-star	Sacerdotessa di Lathander a Idyllglen
Kaejil Orûnmar	KE-jil oh-RUN-mar	Esattore delle tasse imprigionato a Villa Vanthampur
Klim Jhasso	KLIM JHA-soh	Membro della famiglia patriar (nobile) dei Jhasso di Baldur's Gate
Kostchtchie	koss-CI-CII	Signore dei demoni venerato da alcuni giganti del gelo
Laraelra Thundreth	lah-RAEL-rah THUN-dreth	Proprietaria della Lanterna Bassa, una taverna di Baldur's Gate
Liara Portyr	li-A-rah por-TIR	Comandante dei Pugni Fiammanti richiamata a Baldur's Gate
Lulu	LU-lu	Olifante affetta da amnesia
Matalotok	mah-tah-LOH-tok	Martello magico sottratto a Kostchtchie da Zariel
Mordenkainen	mor-den-KAI-nen	Famoso arcimago che risiede nella Torre di Urm in Avernus
Mortlock Vanthampur	MORT-lok VAN-tham-por	Terzogenito della Duchessa Thalamra Vanthampur di Baldur's Gate
Myrkul	MIR-kul	Dio mortale della morte e della necromanzia e uno dei Tre Morti
Nariangela	nar-i-AN-ge-la	Erinni che funge da ufficiale di plancia nella fortezza volante di Zariel
Nupperibo	nuh-pur-I-boh	Diavolo infimo diffuso in tutti i Nove Inferi
Olanthius	oh-LAN-thi-us	Paladino caduto di Elturel, ora un cavaliere della morte che ha giurato fedeltà a Zariel
Pherria Jynks	FEI-ri-ah JINX	Accolita di Torm nella cattedrale del Gran Palazzo di Elturel
Reya Mantlemorn	REY-ah MAN-tel-morn	Cavaliera Infernale che ha giurato di proteggere e difendere Elturel
Satiir Thione-Hhune	sah-TIIR thi-ON-hiun	Membro della famiglia patriar (nobile) degli Hhune di Baldur's Gate
Shaleen Zoraz	Sho-LIN zor-AZ	Sovrintendente della manutenzione fognaria imprigionata a Villa Vanthampur
Sibriex	SI-bri-ex	Demone dall'aspetto di un sacco rigonfio di carne purulenta
Sylvira Savikas	sil-VI-rah sah-VI-kas	Tiefling arcimaga ed esperta dei Nove Inferi
Thalamra Vanthampur	tha-LAM-rah VAN-tham-por	Una dei quattro duchi del Consiglio dei Quattro che governa Baldur's Gate
Thavius Kreeg	THE-vi-us KRIIG	Ex chierico di Torm e Sommo Osservatore di Elturel
Thurstwell Vanthampur	THURST-well VAN-tham-por	Primogenito della Duchessa Thalamra Vanthampur di Baldur's Gate
Tiamat	TI-a-math	Regina a cinque teste dei draghi malvagi, intrappolata nei Nove Inferi
Trantolox	TRAN-to-lox	Nalfeshnee incontrato all'esterno della Cittadella Sanguinante
Traxigor	TRAX-i-gor	Arcimago trasformato in una lontra
Ulder Ravengard	UL-der REI-ven-gard	Granduca di Baldur's Gate e capo dei Pugni Fiammanti
Yael	YEY-el	Protettrice deceduta di Elturel, ora un fantasma nei Nove Inferi
Yeenoghu	yii-NO-gu	Signore dei demoni venerato dagli gnoll
Zariel	ZA-rii-el	Arcidiavolessa e signora di Avernus, il primo strato dei Nove Inferi

A Proposito dell'Avventura

BALDUR'S GATE: DISCESA NELL'AVERNUS È un'avventura di DUNGEONS & DRAGONS concepita per un gruppo da quattro a sei personaggi di 1° livello, che ha inizio nella città di Baldur's Gate e si conclude nell'Avernus, il primo strato dei Nove Inferi. Alla fine dell'avventura, i personaggi dovrebbero avere raggiunto o superato il 13° livello. Per condurre quest'avventura, il DM avrà bisogno della quinta edizione del *Player's Handbook*, della *Dungeon Master's Guide* e del *Monster Manual*.

La prima sessione di gioco sarà usata per aiutare i giocatori a creare i loro personaggi di 1° livello. Come parte di questo processo, i giocatori possono scegliere il segreto oscuro del loro gruppo (vedi pagina 208).

Panoramica dell'Avventura

La città sacra di Elturel è scomparsa da Forgotten Realms ed è sprofondata nell'Avernus, il primo strato dei Nove Inferi. Questo evento è il risultato di un patto infernale tra l'arcidiavolessa Zariel, che regna su Avernus, e l'infido Sommo Osservatore di Elturel, Thavius Kreeg. Zariel cattura una città dopo l'altra e usa i cittadini come carne da cannone nell'eterno conflitto tra demoni e diavoli noto come la Guerra Sanguinosa. La prossima città sulla lista di Zariel è la vicina di Elturel, Baldur's Gate. I personaggi potranno essere gli eroi che scenderanno nell'Avernus, salveranno Elturel da distruzione certa e impediranno che un fato analogo tocchi a Baldur's Gate.

Problemi a Baldur's Gate

Il capitolo 1 ha inizio nella città indipendente di Baldur's Gate, dove i personaggi si ritrovano intrappolati all'interno delle mura cittadine dopo che le porte sono state chiuse per impedire l'accesso a centinaia di profughi provenienti dalla vicina terra di Elturgard. Tuttavia, nemmeno la chiusura delle porte può impedire che la notizia della caduta della capitale di Elturgard giunga in città, assieme a quella della scomparsa del Granduca Ulder Ravengard di Baldur's Gate, che si trovava in missione diplomatica proprio a Elturel. Il fatto che questa disgrazia abbia colpito Elturel proprio in occasione della visita di Ravengard induce molti Balduriani a chiedersi se anche Baldur's Gate subirà la stessa sorte di Elturel.

I personaggi vengono arruolati nei Pugni Fiammanti, l'esercito di mercenari incaricati di proteggere Baldur's Gate. Senza il Granduca Ulder Ravengard a guidarli, i mercenari dei Pugni Fiammanti sono poco più di una banda di malviventi organizzati. I personaggi hanno l'ordine di mantenere la pace e di distruggere i seguaci di Bane, Bhaal e Myrkul, divinità malvagie note collettivamente come i Tre Morti. Questi scellerati sacerdoti, assassini e necromanti uccidono i cittadini a caso e i Pugni Fiammanti sono troppo distratti e disorganizzati per dare loro la caccia o individuare il loro covo. Nel corso delle loro indagini, i personaggi apprendono che i cultisti dei Tre Morti sono segretamente finanziati da Thalamra Vanthampur, una dei tre duchi rimanenti che presiedono il governo di Baldur's Gate, che sta usando il denaro sottratto dal tesoro di Tiamat, la malvagia regina dei draghi imprigionata nei Nove Inferi.

Ora che il Granduca Ulder Ravengard è uscito di scena, Thalamra paga i Tre Morti per minare la fiducia nei Pugni Fiammanti, in modo che tutti i pagamenti a quell'organizzazione priva del suo capo possano essere interrotti. Thalamra, una devota discepola dell'arcidiavolessa Zariel, ha stretto un patto che le permetterà di rivendicare il ruolo di granduchessa quando i Pugni Fiammanti verranno sciolti, sgombrando la strada per la discesa della città nell'Avernus. Per raggiungere quest'ultimo obiettivo, Thalamra ha bisogno di un artefatto chiamato lo *Scudo del Signore Nascosto*, in cui è imprigionato un diavolo della fossa di nome Gargauth. Fino a poco tempo fa, lo scudo era sigillato in una tomba sotto la città, ma nei tempi più recenti i figli di Thalamra l'hanno rubato e l'hanno trasportato nel dungeon sotto la loro villa. Lo scudo è talmente corrotto che la sua sola presenza a Baldur's Gate ha contribuito al decadimento morale della città per vari decenni.

Per evitare che Baldur's Gate cada nelle grinfie di Zariel, i personaggi dovranno portare lo scudo lontano dalla città. Reya Mantlemorn, una giovane cavaliera di Elturel, sospetta che i Vanthampur diano riparo a Thavius Kreeg nella loro tenuta e offre il suo aiuto. I personaggi faranno irruzione nella villa della Duchessa Vanthampur e scopriranno che Thavius si nasconde nel dungeon sottostante. Thavius aiuta Thalamra Vanthampur a usare lo *Scudo del Signore Nascosto* per provocare la caduta di Baldur's Gate, proprio allo stesso modo in cui ha usato il Compagno (vedi pagina 7) per sugellare la rovina di Elturel. Se i personaggi uccidono Thavius, la sua anima si reca nei Nove Inferi, dove si riforma in un diavolo amnizu su Avernus (vedi pagina 125).

Visita a Candlekeep

Quando i personaggi avranno a che fare con Thavius Kreeg e con la famiglia Vanthampur, probabilmente entreranno in possesso dello *Scudo del Signore Nascosto*, nonché di una *scatola del rompicapo infernale* che non riusciranno ad aprire. Potrebbero anche liberare una spia imprigionata nel dungeon della Duchessa Vanthampur che lavora per Sylvira Savikas, una tiefling esperta dei Nove Inferi. Sylvira, determinata a sventare i piani dei veneratori di diavoli che occupano una posizione di potere in tutte le Terre Centrali Occidentali, usa come sede la biblioteca di Candlekeep e da molti anni tiene d'occhio le attività diaboliche a Baldur's Gate, Elturel e nella regione circostante. Le sue spie sono alla ricerca della scatola del rompicapo, che pare contenere una copia del contratto immondo che Thavius ha firmato per siglare la rovina di Elturel.

Se i personaggi desiderano aiutare ulteriormente Baldur's Gate, dovranno recarsi nei Nove Inferi e salvare Ulder Ravengard da ciò che resta di Elturel. I personaggi vengono spronati a contattare Sylvira Savikas a Candlekeep. Sylvira sa come aprire la scatola del rompicapo di Thavius. Può anche aiutare i personaggi a scendere nell'Avernus e fornire loro una mappa (anche se poco precisa). Sylvira consiglia ai personaggi di lasciare lo *Scudo del Signore Nascosto* in sua custodia, ma i personaggi possono ottenere dei benefici se portano lo scudo con loro, in quanto Gargauth può guidarli attraverso i Nove Inferi meglio di quanto possano fare gli altri. Con o senza lo scudo, i personaggi lasciano Candlekeep e fanno visita all'amico di Sylvira, Traxigor, un mago che può usare l'incantesimo *spostamento planare* per portarli a Elturel. Presso la torre di questo mago, i personaggi incontrano una olifante (vedi pagina 239) di nome Lulu.

Capitolo 1: Racconto di Due Città

Per personaggi di 1°–4° livello

Costretti a prestare servizio nei Pugni Fiammanti, i personaggi stanano e distruggono i cultisti dei Tre Morti che minacciano Baldur's Gate. Quando le macchinazioni della famiglia Vanthampur vengono alla luce, i personaggi hanno l'opportunità di affrontare Thavius Kreeg, l'architetto della caduta di Elturel, prima di recarsi a Candlekeep per aprire una misteriosa scatola del rompicapo e trovare un modo per raggiungere senza rischi i Nove Inferi.

Capitolo 2: La Caduta di Elturel

Per personaggi di 5°–6° livello

Dopo avere fatto amicizia con un'olifante di nome Lulu, i personaggi aiutano i sopravvissuti di Elturel, una città sospesa tramite catene al di sopra del Fiume Stige sul primo strato dei Nove Inferi, e si mettono alla ricerca del Granduca Ulder Ravengard di Baldur's Gate.

Capitolo 3: Avernus

Per personaggi di 7°–10° livello

I personaggi si avventurano nelle desolate distese di Avernus in cerca di alleati, si scontrano con signori della guerra e immondi e cercano un modo per distruggere il Compagno o spezzare le catene di Elturel.

Capitolo 4: La Spada di Zariel

Per personaggi di 11°–12° livello

La *Spada di Zariel* potrebbe essere la chiave della salvezza di Elturel, ma per ottenerla i personaggi dovranno trovare la Cittadella Sanguinante, una piccola fetta di paradiso intrappolata all'inferno. Dopo avere sbloccato i ricordi di Lulu e avere rivendicato la spada, i personaggi devono decidere chi è degno di brandire un'arma del bene di tale potenza.

Capitolo 5: Fuga da Avernus

Per personaggi di 13° livello o superiore

I personaggi usano i tesori che hanno acquisito e i patti che hanno stretto per liberare se stessi ed Elturel da Avernus. Useranno la *Spada di Zariel* o stringeranno un patto infernale per liberare il planetar intrappolato nel Compagno? Costringeranno un demone a spezzare le catene di Elturel? O faranno un patto con l'arcidiavolessa Zariel?

Diagramma 0.1: Diagramma di Flusso dell'Avventura

A Proposito dell'Avventura

Ai Nove Inferi!

Il capitolo 2 inizia con l'arrivo dei personaggi a Elturel, ancorata a gigantesche catene e intrappolata sotto la luce funesta del Compagno. Se i personaggi non fanno nulla, la città sarà presto trascinata nel Fiume Stige e vincolata ai Nove Inferi per sempre. Lulu cerca di fare del suo meglio per fungere da guida del gruppo in Avernus, ma i ricordi dell'olifante sono frammentari. Tuttavia, presto diventa chiaro che Lulu ha un legame personale con Zariel che risale alla vecchia forma angelica dell'arcidiavolessa.

Dopo avere setacciato Elturel alla ricerca di sopravvissuti ed essersi scontrati con gli abitanti di Avernus, i personaggi incontrano il prode Ulder Ravengard, che si è ritrovato nella singolare posizione di dover difendere una città che ha contrastato per lungo tempo. Ravengard, confuso dalla situazione, sprona i personaggi a fare quello che possono per liberare Elturel e riportare ciò che resta della città nel Faerûn. Per farlo dovranno setacciare Avernus e trovare il modo di distruggere il Compagno o di spezzare le enormi catene che trattengono la città, come descritto nel capitolo 3.

Da tempo immemore Avernus è un campo di battaglia della Guerra Sanguinosa. Oltre ai demoni e ai diavoli che si scontrano in combattimento, le distese desolate di Avernus sono percorse da signori della guerra minori che vanno alla ricerca di tesori, di rottami da recuperare e di combustibile per le loro macchine da guerra infernali. Quei personaggi che forgiano un'alleanza con un signore della guerra rischiano di alienarsi gli altri. Se acquisiscono una macchina da guerra infernale, i personaggi possono viaggiare rapidamente attraverso Avernus, un dominio che pullula di anime tormentate, guerrafondai e diavoli impazienti di offrire agli eroi un patto con cui corrompere le loro anime.

Più tempo Lulu trascorre in compagnia dei personaggi, più i suoi ricordi riguardo alla *Spada di Zariel* iniziano a riaffiorare: quell'arma angelica ha il potere di distruggere il Compagno. Dopo la caduta in disgrazia di Zariel, la spada è stata nascosta in una roccaforte chiamata la Cittadella Sanguinante, un rifugio celestiale intrappolato su Avernus. La ricerca della spada è il fulcro del capitolo 4, nel corso del quale viene rivelato che Zariel può essere redenta.

Il successo dei personaggi non dipende dal recupero della *Spada di Zariel* o dalla potenziale redenzione di Zariel, come Gargauth fa rapidamente notare se i personaggi dovessero consultarsi con lui. Esistono altri modi per liberare Elturel, ma solo se i personaggi sono disposti a scendere a patti con gli abitanti più malvagi di Avernus. I personaggi potrebbero stringere un patto con l'arcidiavolo spodestato Bel, che ambisce a soppiantare Zariel e a riconquistare il suo titolo di signore di Avernus. Potrebbero fomentare la furia di un orrendo demone chiamato Crokek'toeck e spingerlo a rosicchiare le catene di Elturel. Potrebbero scendere a patti con un malvagio dragonide paladino chiamato Arkhan il Crudele e usarlo per stringere un patto con Tiamat. Restituendole il tesoro che le è stato rubato, i personaggi possono convincere Tiamat a spezzare le catene di Elturel.

Per quanto alcune di queste opzioni possano sembrare allettanti, i personaggi devono fare attenzione: i patti con i diavoli, i signori dei demoni e la furia di Tiamat rientrano tra le più grandi minacce del multiverso. Inoltre, Zariel potrebbe portare rancore verso quei personaggi che hanno osato immischiarsi nei suoi affari diabolici. La conclusione dell'avventura dipende dalle scelte che i personaggi fanno, dal caos che fomentano e dai patti che stringono, come descritto nel capitolo 5.



CHRIS RALLIS

Background dell'Avventura

Sul piano del Monte Celestia, l'angelo Zariel rimproverava i suoi pari per non essere intervenuti nella Guerra Sanguinosa. Riteneva che le schiere angeliche avessero il dovere di distruggere il male nel multiverso, anziché tenersi in disparte e osservare i demoni e i diavoli annientarsi a vicenda e distruggere vasti tratti del multiverso nei loro scontri. Disobbedendo ai suoi superiori, Zariel lasciò il Monte Celestia e si recò a Elturel, dove radunò un esercito di guerrieri e li addestrò a combattere nella Guerra Sanguinosa. Promise loro che, una volta addestrati a dovere, li avrebbe condotti in battaglia nell'Avernus.

Zariel guidò il suo esercito fuori da Elturel in mezzo a una schiera di cittadini festanti e orgogliosi nel 1354 CV. Nel corso di un'epica carica nota come la Cavalcata, l'esercito di Zariel entrò nell'Avernus e mosse guerra all'arcidiavolo Bel e alle sue legioni infernali. Molti guerrieri di Zariel combatterono con coraggio, ma per altri gli orrori dei Nove Inferi si rivelarono troppo. Si ritirarono oltre il portale, lo sigillarono alle loro spalle e non rivelarono mai a nessuno l'onta della ritirata e del tradimento commesso. I Cavalieri Infernali, come si facevano chiamare, avrebbero portato questo marchio di vergogna fino alla tomba.

La Caduta di Zariel

Zariel non perse soltanto il suo esercito su Avernus. Perse anche una mano, che le fu recisa in battaglia. Quando la sua spada cadde a terra, Zariel ordinò a Yael, il suo generale più devoto, di prendere l'arma e di nasconderla, affinché i diavoli non potessero distruggerla o corromperla. Yael prese la spada e fuggì, assieme alla fedele compagna olifante di Zariel, Lulu. Gli altri due generali di Zariel, Olanthius e Haruman, si rifiutarono di andarsene e rimasero al suo fianco. Furono catturati tutti e tre e inviati a Nessus, il più profondo dei Nove Inferi. Laggiù, Zariel fu condotta al cospetto di Asmodeus, che la accolse a braccia aperte. Il Signore del Nono lodò Zariel per il valore dimostrato in battaglia e la forza delle sue convinzioni e le offrì il dominio di Avernus, con grande costernazione di Bel. Giurando fedeltà ad Asmodeus e ai Nove Inferi, Zariel avrebbe potuto sfogare la sua furia contro i demoni e continuare a combattere nella Guerra Sanguinosa, al comando delle sue legioni di diavoli. Zariel accettò l'offerta di Asmodeus e, con questa scelta, la sua caduta in disgrazia fu completa. Haruman seguì la sua padrona nella dannazione volontariamente e fu trasformato in un diavolo narzugon, mentre Olanthius, che si tolse la vita piuttosto che inchinarsi ad Asmodeus, fu rianimato per prestare servizio come cavaliere della morte proprio sotto gli occhi fiammeggianti di Zariel.

Il Compagno

Zariel non dimenticò mai i suoi traditori, coloro che fuggirono dal campo di battaglia, e tenne d'occhio attentamente Elturel, in attesa del giorno in cui avrebbe potuto reclamare vendetta. Quel giorno giunse nel 1444 CV, quando Elturel fu conquistata da un signore dei vampiri. Un sacerdote di Torm di nome Thavius Kreeg si appellò a qualsiasi potere in grado di salvare la sua città sacra e in quel momento Zariel emerse da una colonna di fuoco e gli offrì un patto, che Thavius accettò con gioia.

Nel cielo sopra Elturel, comparve una sfera radiosa chiamata il Compagno, che risplendeva come un secondo sole. Il Compagno, alimentato da un planetar imprigionato al suo interno, proiettava su Elturel e sulle campagne

circostanti una luce sacra che mise in fuga il signore dei vampiri e devastò il suo esercito di non morti. Thavius Kreeg si prese il merito di avere evocato il Compagno, fu acclamato come salvatore della città e ascese al rango di Sommo Osservatore. Nei decenni che seguirono sotto la guida di Kreeg, Elturel non solo divenne una città sacra, ma si trasformò gradualmente nella nazione sacra di Elturgard.

Il Tradimento di Thavius

Thavius era stato informato del momento esatto in cui il Compagno avrebbe smesso di proteggere Elturel. Nelle settimane precedenti a quell'ora fatale, Thavius invitò con insistenza il Granduca Ulder Ravengard di Baldur's Gate a vistare Elturel con lo scopo di risolvere alcune dispute di vecchia data che coinvolgevano le due città. Di fronte alle pressioni politiche a cui era soggetto in città, Ravengard accettò con riluttanza. Dopo avere accolto la delegazione di Ravengard, Thavius Kreeg fuggì segretamente da Elturel e osservò a debita distanza il Compagno trasformarsi da un sole radioso in un globo nero avvolto da lampi di energia crepitante. Elturel fu strappata via dal Piano Materiale e trascinata su Avernus assieme a tutti i suoi abitanti. Alcuni cittadini riuscirono a fuggire prima che Elturel scomparisse, ma là dove sorgeva la città ora resta solo un enorme cratere.

Travestito da profugo, Thavius Kreeg è stato uno dei primi abitanti di Elturel a giungere a Baldur's Gate portando la notizia della "distruzione" della sua città. Ha oltrepassato le porte cittadine grazie all'aiuto della sua influente amica, la Duchessa Vanthampur, e si è rifugiato in casa sua.

Interpretare i Diavoli

Il DM può interpretare i diavoli come creature spiritose, sprezzanti, teatrali, subdole o degenerate, ma dovrebbe seguire quanto meno una regola generale: i diavoli non hanno alcuna intenzione di fare del bene. Quando trattano con i mortali, sono costantemente alla ricerca di un modo per sfruttarli e corromperli, spesso dietro un sorriso di circostanza e una facciata di rispettabilità.

Riferimenti Importanti

In questa avventura compaiono i Nove Inferi, descritti nel capitolo 2 della *Dungeon Master's Guide*. I diavoli, essendo gli abitanti principali dei Nove Inferi, svolgono un ruolo prominente in questa storia. Prima di condurre l'avventura, il DM dovrebbe trovare il tempo di consultare la sezione "Diavolo" del *Monster Manual*, che non solo descrive i tipi più comuni di diavoli, ma spiega anche la loro gerarchia, il modo in cui aderiscono al loro allineamento legale malvagio, ciò che dà loro piacere e ciò che li fa infuriare, e perché hanno paura di morire sul loro piano d'origine.

Schede delle Statistiche. Il *Monster Manual* contiene le schede delle statistiche per la maggior parte dei mostri e dei personaggi non giocanti (PNG) che compaiono in questa avventura. Ogni volta che questa avventura presenta un nuovo mostro o PNG, la sua scheda delle statistiche comparirà accanto all'incontro in cui appare o nell'appendice D. Il nome di una creatura scritto in **grassetto** indica che la sua scheda delle statistiche è inclusa nel *Monster Manual*. Se la scheda delle statistiche compare altrove, il testo dell'avventura indicherà dove trovarla.

Incantesimi e Oggetti Magici. Gli incantesimi e l'equipaggiamento non magico menzionato nell'avventura sono descritti nel *Player's Handbook*. Gli oggetti magici sono descritti nella *Dungeon Master's Guide*, a meno che il testo dell'avventura non faccia riferimento alla descrizione di un oggetto nell'appendice C.

Quando un diavolo riesce a corrompere un mortale, riceve l'equivalente infernale di una stella d'oro e si aspetta che un superiore lo noti e gli offra una meritatissima promozione. Nel frattempo, quando quel mortale muore, scopre che la sua anima è condannata a finire nei Nove Inferi, dove assume la miserevole forma di un lemure (a meno che non sia usata per altri scopi morbosi). Al diavolo non interessa cosa accade all'anima che ha corrotto; desidera soltanto essere promosso a una forma superiore di diavolo. È così che, col passare dei secoli, un lemure può diventare un diavolo della fossa.

Ma i diavoli non si limitano a corrompere i mortali. Combattono anche nella Guerra Sanguinosa. Asmodeus dichiara che prestare servizio nella sua legione infernale è un onore sacro, perché così facendo un diavolo contribuisce a proteggere il multiverso dalla distruzione per mano dei demoni. Sebbene questo possa suonare nobile, la maggior parte dei diavoli partecipa alla Guerra Sanguinosa soltanto per distinguersi dai propri pari e risalire la catena di comando. Combattere in eterno contro i demoni non è affatto il motivo che induce molti diavoli ad arruolarsi.

Se un diavolo muore al di fuori dei Nove Inferi, si riforma nei Nove Inferi e quindi in realtà non è stato ucciso. Tuttavia, se un diavolo viene ucciso nei Nove Inferi, muore definitivamente; questo spiega perché molti diavoli tendano a essere più prudenti nel gestire i loro affari nella loro patria che non altrove.

Tratti dei Diavoli

I tratti più comuni dei diavoli includono i seguenti:

Affascinante. I diavoli sono grandi affabulatori. Come avviene con gli umani, alcuni sono più abili degli altri nell'affascinare il prossimo. Quelli migliori si gustano lo scambio di convenevoli, parlano con toni misurati o notano piacevoli dettagli sull'ambiente o sugli abiti di un personaggio.

Paziente. È raro che un diavolo abbia fretta di stringere un patto o di stipulare un contratto. I diavoli, maestri delle truffe a lungo termine, spesso stringono patti genuinamente a beneficio dei mortali, al fine di accumulare apprezzamento e fiducia su cui potranno fare leva durante altre trattative più importanti successivamente.

Civile. Ai diavoli piace fingere di obbedire alle stesse regole e convenzioni sociali osservate dai mortali. Un diavolo non ha problemi ad apparire e comportarsi nel modo che più gli sarà utile a raggiungere il suo obiettivo finale (in genere un contratto in cambio di servigi o un'anima). Molti diavoli hanno imparato che ottengono più se si comportano in modo civile che non reagendo furiosamente o con violenza.

Insidioso. I diavoli non invecchiano, quindi raramente hanno la necessità di agire in fretta quando tramano per conquistare o corrompere un'anima. Di conseguenza, tendono a mettere in atto piani contorti che raramente sono ciò che appaiono in superficie. Nel caso dei diavoli minori, la semplice accettazione di un dono malvagio è sufficiente, mentre i diavoli maggiori adorano intrappolare i personaggi in scelte che compromettano i loro valori.

Senza Scrupoli. Essendo malvagio e privo di un'anima, un diavolo non può provare imbarazzo o vergogna, non è soggetto ai sensi di colpa o al rimorso ed è pronto a commettere gli atti può orribili pur di ottenere ciò che vuole.

Paura della Degradazione. Un diavolo che delude un superiore può essere degradato, nel qual caso viene istantaneamente trasformato in una forma minore di diavolo. Più è alto il suo grado, più il diavolo teme la degradazione e la perdita di potere. Di conseguenza, un diavolo si sforza in tutti i modi di nascondere i suoi fallimenti o di attribuirli a qualcun altro.

Vita nei Nove Inferi

Buona parte dell'avventura si svolge sul primo strato dei Nove Inferi. Per usare un eufemismo, si tratta di un'ambientazione leggermente diversa da quelle solitamente usate in D&D. I suggerimenti e i trucchi seguenti possono aiutare il DM a rendere memorabile l'incursione dei personaggi nell'Avernus.

Tutti Sono Scontenti

I Nove Inferi sono un luogo di totale disperazione dove nessuno è felice. I diavoli più deboli sono sfruttati e tormentati dai loro superiori. I diavoli più forti vivono nel costante timore di essere scavalcati nelle promozioni o degradati. Anche quando qualcosa sembra andare per il verso giusto, la gioia è fugace e serve solo ad alimentare il sospetto che le cose stiano per peggiorare. Questo inevitabile pessimismo conduce molte creature all'apatia e al rancore. Queste creature traggono un perverso piacere nel diffondere la loro infelicità come un contagio.

Il DM può ricordare ai giocatori che i Nove Inferi sono un luogo di dolore e sofferenza nei modi seguenti:

- Nelle conversazioni con i personaggi, le creature originarie dei Nove Inferi tendono a lamentarsi delle loro sventure e a incolpare gli altri delle loro orribili vite.
- Quando un personaggio raggiunge un traguardo, il DM può sminuire il suo successo in qualche modo minore. Per esempio, la cintura del personaggio potrebbe spezzarsi o un insetto infernale potrebbe pungere il personaggio sul collo e lasciare un bubbone.
- Se un personaggio ottiene un risultato di 1 naturale al tiro per colpire effettuato con un'arma non magica, il DM può decidere che quell'arma si spezza.

È Tutto Orrendo

Avernus fomenta insidiosamente l'avidità e spinge i visitatori a pagare o a contrattare per ottenere ciò di cui hanno bisogno per sopravvivere. La maggior parte delle forme di vita selvatiche di Avernus non è commestibile per i mortali e molte fonti d'acqua sono velenose o contaminate in altri modi. La rarità del cibo commestibile e dell'acqua potabile incoraggia tutti ad accumulare scorte e a custodirle gelosamente.

Il DM può ricordare ai giocatori che posto orribile sia Avernus nei modi seguenti:

- Il cibo e le bevande che i personaggi portano con loro o evocano tramite la magia conservano il loro valore nutrizionale, ma hanno un pessimo sapore quando vengono mangiati o bevuti su Avernus. Il cibo ha un sapore cinereo, l'acqua sembra bile e il vino sembra latte inacidito.
- Se i personaggi vogliono mangiare qualcosa di buono, devono comprarlo da venditori autorizzati come Mahadi il rakshasa, che gestisce un ristorante chiamato Estasi Infernale (vedi pagina 128). Il prezzo di un pasto saporito è sempre leggermente alto.
- Se un personaggio commette un atto egoistico, il DM può ricompensare quell'atto concedendo ispirazione a quel personaggio (come descritto nel capitolo 4 del *Player's Handbook*). A differenza della normale ispirazione, il beneficio non può essere trasferito a un'altra creatura.

Paradiso Perduto

Prima che la Guerra Sanguinosa lo riducesse a una desolazione inaridita, Avernus era una trappola al miele concepita da Asmodeus, un paradiso di infinite delizie ideato per adescare e ammaliare i mortali. I frammenti di questo paradiso perduto precipitano ancora oggi dal cielo di Avernus come meteore infuocate e la terra è disseminata delle rovine dei palazzi e degli idilliaci giardini che negli eoni passati ostentavano una sfacciata bellezza.

Qualche fugace traccia di questo antico paradiso può giungere ai personaggi nei modi seguenti:

- Mentre sono in viaggio per le terre di Avernus, i personaggi scorgono un miraggio fantastico: uno sfarzoso palazzo o un'oasi rigogliosa che scompare quando giungono a 30 metri di distanza.
- Un personaggio casuale sente una splendida musica o una risata, coglie la fragranza dei fiori o un profumo esotico o è toccato da una dolce carezza. La sensazione non ha una fonte discernibile e svanisce dopo alcuni momenti.
- I personaggi trovano una reliquia sopravvissuta alla caduta del paradiso, come uno splendido vaso o una statua rovesciata. Il primo personaggio che tocca la reliquia prova un fugace momento di pura gioia.

Ogni Cosa è Ovunque

La geografia si distorce in base ai capricci dei Nove Inferi. Uno degli aspetti più liberatori di questo tratto planare è che il DM non ha bisogno di tenere conto meticolosamente dell'ubicazione dei vari luoghi in rapporto l'uno all'altro.

Anche se la distorsione spaziale può risultare inquietante ai visitatori, permette al DM certi benefici:

- Il DM può decidere quanto tempo ci mettono i personaggi ad arrivare da un posto all'altro. Per esempio, i personaggi potrebbero avere bisogno di viaggiare per 9 km dal Forte delle Nocche alla Collina di Haruman e di 90 km per ritornare dalla Collina di Haruman al Forte delle Nocche.
- Se i personaggi hanno fretta di arrivare da qualche parte, un imp potrebbe comparire dal nulla e, al prezzo di una *moneta dell'anima* o di un altro oggetto prezioso, mostrare loro una scorciatoia che dimezza la distanza che i personaggi devono coprire per arrivare a destinazione.
- L'Emporio Errante (vedi pagina 125) può comparire quasi ovunque e in qualsiasi momento nei Nove Inferi. Se i giocatori non sanno dove andare o cosa fare oppure se il DM vuole sorprenderli con qualche divertente opportunità di interpretazione, può far arrivare l'Emporio Errante nel luogo in cui si trova il gruppo, a prescindere da dove l'abbiano visto l'ultima volta.

Quel Tocco Personale

Esistono molti modi semplici in cui il DM può adattare l'avventura per rendere Avernus un luogo ancora più infernale per la propria banda specifica di avventurieri. Il DM può prendere in considerazione i metodi seguenti per personalizzare l'esperienza del suo gruppo:

- Scoprire cosa fa paura ai personaggi. All'inizio dell'avventura, il DM chiede a ogni giocatore di scrivere su un biglietto tre cose di cui il suo personaggio ha paura. Terrà da parte queste note finché il gruppo non arriva ai Nove Inferi, poi le userà per personalizzare i terrori che popolano Avernus.
- Tenere una lista dei difetti che i giocatori hanno selezionato al momento della creazione dei personaggi, affinché sia possibile ricordare ai giocatori quei difetti quando si presenteranno delle situazioni per metterli alla prova. Per esempio, un personaggio con il background Eroe Popolare potrebbe avere il difetto: "L'eroe popolare tende sempre a pensare che qualcuno voglia imbrogliarlo." Il giocatore dovrà affrontare questo difetto durante i negoziati con i diavoli e gli altri abitanti di Avernus.



Capitolo 1: Racconto di Due Città

Baldur's Gate nacque come paese portuale dove i commercianti si incontravano con le "luci fantasma", abitanti della Costa della Spada che usavano dei segnali luminosi per attirare verso terra le navi smarrite nella nebbia. Quando quelle navi si arenavano, le luci fantasma saccheggiavano i relitti e portavano le merci rubate a Baldur's Gate, annidata sulla riva nord di un'ansa del Fiume Chionthar, dove rivendevano il bottino. Col passare degli anni, Baldur's Gate crebbe fino a diventare una città cinta da mura. Oggi le sue strade nebbiose si tingono spesso del sangue degli sventurati che cadono preda dei peggiori opportunisti, molti dei quali sono annoverati tra nobili, mercanti, pirati e assassini. Un esercito di soldati mercenari, chiamati Pugni Fiammanti, mantiene l'ordine in città e risponde ai comandi del Granduca Ulder Ravengard. Ai Pugni Fiammanti l'ingiustizia interessa poco; ambiscono al potere e al denaro, senza curarsi d'altro. Ma nonostante la reputazione crudele di cui godono i Pugni, il Granduca è considerato dalla maggior parte della gente un uomo onorevole e ragionevole.

La città di Elturel, la capitale di Elturgard, è situata molto più nell'entroterra, lungo il Fiume Chionthar. Mentre Baldur's Gate è nota (per buoni motivi) per essere un covo di vipere, Elturel è considerata un faro di fede, ordine e grande cultura. Tra le due città vige un'accanita rivalità risalente ai tempi in cui Baldur's Gate iniziò a rubare i carichi e il denaro delle navi in arrivo e in partenza da Elturel, soffocando il commercio marittimo di quella città. Anche se i conflitti tra Baldur's Gate ed Elturel non sono mai sfociati nella guerra aperta, i rapporti tra le due città sono tesi da molto tempo. Forse da troppo tempo, a detta di alcuni.

La Caduta di Elturel

Una decade fa, il Granduca Ulder Ravengard ha lasciato Baldur's Gate con una compagnia di Pugni Fiammanti per intraprendere una missione diplomatica a Elturel, accettando un formale invito dal Sommo Osservatore di Elturel, Thavius Kreeg. Tuttavia, Ravengard non è partito con troppo entusiasmo. Ci sono voluti vari mesi di persuasione da parte degli altri duchi (gli altri tre membri del Consiglio dei Quattro che governa Baldur's Gate) per convincerlo ad accettare l'invito di Elturel e a lasciare la città nelle loro mani capaci. La Duchessa Thalamra Vanthampur si è rivelata particolarmente convincente, avendo raccolto varie petizioni al riguardo sia presso la nobiltà che presso i capi della comune marmaglia.

Poco dopo l'arrivo di Ravengard a Elturel, la città è stata trascinata nei Nove Inferi e letteralmente spazzata via dalle carte geografiche. Data la distanza che separa le due città, non è sorprendente che agli abitanti di Baldur's Gate sia giunta la notizia del fato di Elturel solo quando dall'Elturgard sono iniziati ad arrivar profughi a frotte. Le voci sulla scomparsa di Elturel si sono diffuse come un incendio boschivo, fomentando i timori che presto la stessa sorte tocchi a Baldur's Gate. Nel frattempo, il panico dilaga anche tra i ranghi dei Pugni Fiammanti, che improvvisamente si ritrovano senza una guida forte.

In assenza del granduca, il governo di Baldur's Gate continua a funzionare sotto la guida dei tre duchi rimanenti: Belynne Stelmane, Dillard Portyr e Thalamra Vanthampur. Il Duca Portyr è arrivato al punto di richiamare sua nipote Liara Portyr dalla sua posizione di comandante dei Pugni Fiammanti a Forte Beluarian nel Chult, nella speranza che riesca a tenere a freno i Pugni Fiammanti. Tuttavia, ci vorrà del tempo prima che la sua nave giunga in porto. Nel

JULIAN KOK

frattempo, altri profughi da Elturgard continuano ad arrivare portando funeste notizie: di Elturel non rimane nulla ad eccezione di un cratere nel terreno.

Tra i fuggiaschi di Elturgard ci sono anche alcuni Cavalieri Infernali, paladini che hanno giurato di difendere Elturel. Questi guerrieri sono sfuggiti al fato della città solo perché non si trovavano a Elturel quando è caduta e i Pugni Fiammanti hanno iniziato ad arrestarli a vista, nel timore che possano provocare disordini a Baldur's Gate. I Cavalieri Infernali, però, non hanno intenzione di sottostare a questi soprusi e la situazione è sfociata nella violenza e nella carneficina.

Il Male a Baldur's Gate

Senza Ulder Ravengard a frenarli, i capitani dei Pugni Fiammanti hanno preso a esercitare la loro autorità brutalmente con la scusa di mantenere l'ordine. Hanno chiuso le porte esterne per tenere Baldur's Gate al sicuro dalla "minaccia" dei profughi, intrappolando a tutti gli effetti i Balduriani all'interno delle loro stesse mura. Mentre i Pugni Fiammanti sono distratti dalla crisi dei profughi, i cittadini vengono braccati e assassinati dai cultisti dei Tre Morti, le divinità malvagie Bane, Bhaal e Myrkul. Senza i Pugni Fiammanti a ostacolarli, questi cultisti si sono fatti audaci e ora si muovono liberamente nella città, beneficiando in segreto dei finanziamenti e del sostegno della Duchessa Thalamra Vanthampur.

Tra i primi profughi ad arrivare a Baldur's Gate c'era nientemeno che Thavius Kreeg, l'architetto della rovina di Elturel. La Duchessa Vanthampur ha offerto riparo a Kreeg nel dungeon sotto la sua villa fino al momento in cui Baldur's Gate subirà la stessa sorte di Elturel. Come Kreeg, anche la famiglia Vanthampur è saldamente in debito con Zariel, l'arcidiavolessa di Avernus. Usando il denaro che i servitori di Zariel hanno sottratto dal tesoro di Tiamat su Avernus, la Duchessa Vanthampur ha ingaggiato i cultisti dei Tre Morti per seminare il caos, mentre i suoi figli rubavano lo *Scudo del Signore Nascosto* da una tomba sotto la città. Usando il potere di questo scudo magico, la Duchessa Vanthampur e Thavius Kreeg credono di poter condurre Baldur's Gate alla rovina proprio come hanno usato il potere del Compagno contro Elturel. Lo scudo racchiude l'essenza di un potente diavolo di nome Gargauth, la cui presenza a Baldur's Gate ha fomentato buona parte del male che si annida nel cuore dei cittadini.

Per salvare Baldur's Gate, gli avventurieri devono sconfiggere i cultisti dei Tre Morti, rintracciare i loro malvagi finanziatori, strappare lo *Scudo del Signore Nascosto* alla Duchessa Vanthampur e seguire il Granduca Ulder Ravengard fino ai Nove Inferi.

Condurre Questo Capitolo

Il Diagramma 1.1 è un diagramma di flusso che presenta in sequenza gli eventi chiave di questo capitolo. Gli avventurieri partono come personaggi di 1° livello, avanzano al 2° livello, se sopravvivono all'incontro nella Taverna del Canto Elfico (pagina 16), e al 3° livello dopo avere completato il dungeon dei Tre Morti (pagina 20). Le sfide che dovranno superare alla Lanterna Bassa (pagina 28) e a Villa Vanthampur (pagina 32) sono sufficienti a farli avanzare fino al 4° livello. Una volta superato il complesso fognario al di sotto della villa (pagina 37) e avere ottenuto delle informazioni preziose a Candlekeep (pagina 44), i personaggi avanzano al 5° livello prima di entrare nei Nove Inferi nel capitolo 2.

La Porta del Basilisco

Per personaggi di 1° livello

Poco dopo il loro arrivo alla Porta del Basilisco, gli avventurieri vengono reclutati da un capitano dei Pugni Fiammanti e ricevono l'ordine di stanare e distruggere i seguaci dei Tre Morti responsabili di una catena di delitti.

Taverna del Canto Elfico

Per personaggi di 1° livello

Gli avventurieri interrogano una spia di nome Tarina. In cambio del loro aiuto, la donna rivela dove si nascondono i seguaci dei Tre Morti.

Dungeon dei Tre Morti

Per personaggi di 2° livello

Gli avventurieri mettono all'angolo i seguaci dei Tre Morti e un figlio della Duchessa Vanthampur in un dungeon, prima di imbattersi in un gruppo di cultisti di Tiamat.

La Lanterna Bassa

Per personaggi di 3° livello

I personaggi affrontano un altro dei figli della Duchessa Vanthampur presso una taverna lungo i moli chiamata la Lanterna Bassa, dove incontrano una Cavaliera Infernale in fuga di nome Reya Mantlemorn.

Villa Vanthampur

Per personaggi di 3° livello

Trovate le prove che dimostrano che la Duchessa Vanthampur è un chiaro e incombente pericolo per Baldur's Gate, gli avventurieri attaccano la sua villa e recuperano una *scatola del rompicapo infernale* dall'ultimo dei suoi tre figli.

Sotto la Villa

Per personaggi di 4° livello

Nel dungeon e nelle fognature al di sotto di Villa Vanthampur, gli avventurieri incontrano Thavius Kreeg e trovano lo *Scudo del Signore Nascosto*.

Candlekeep

Per personaggi di 4° livello

Gli avventurieri mostrano la *scatola del rompicapo infernale* di Thavius Kreeg a una sapiente di Candlekeep, una tiefling che al fine di salvare Elturel dona loro una mappa di Avernus, un modo per raggiungere i Nove Inferi e un'olifante come guida.

Diagramma 1.1: Diagramma di Flusso del Capitolo 1

La Porta del Basilisco

Il DM legge o parafrasa il brano seguente quando i giocatori sono pronti a iniziare l'avventura:

> Benvenuti a Baldur's Gate, un vero e proprio nido di topi di fogna e di vipere abbarbicato sui pendii rocciosi che sovrastano il Fiume Chionthar. Dalle loro svettanti dimore nella Città Alta, i nobili locali (noti come patriar) guardano con disprezzo la comune marmaglia che si agita nella fetida Città Bassa, che abbraccia una baia nebbiosa. L'intera Baldur's Gate è una città che puzza di sangue, di crimine e di opportunità. È facile capire perché i pirati e i mercanti sono attratti da questo posto come mosche da una carcassa.
>
> Seguendo il fiume più a est prima o poi arrivereste a Elturel, la capitale della nazione sacra di Elturgard... o almeno così sarebbe stato fino a qualche giorno fa. L'afflusso di profughi da Elturel non ha fatto che peggiorare da quando è giunta la notizia che la città è caduta. Tutti dicono che presto toccherà anche a Baldur's Gate, ma nessuno sa dire di preciso chi o cosa abbia reclamato Elturel.
>
> I patriar sovvenzionano un esercito di mercenari chiamati i Pugni Fiammanti per proteggere i loro interessi a Baldur's Gate, e per estensione, per proteggere la città stessa. I Pugni Fiammanti hanno accumulato sempre più potere da quando il loro carismatico capo, Ulder Ravengard, ha rivendicato il titolo di Granduca alcuni anni fa. Ora, a quanto pare, Ravengard è scomparso. In sua assenza, i Pugni Fiammanti hanno sigillato le porte della città per arginare l'afflusso dei rifugiati. A nessuno è consentito entrare o uscire.
>
> Avete appreso tutto questo poco dopo essere stati reclutati dai Pugni Fiammanti per aiutare e difendere la città. Vi è stato dato l'ordine di parlare con il Capitano Zodge alla Porta del Basilisco, che si apre lungo le mura orientali della città e trae il suo nome dalle statue annidate nelle sue nicchie o appollaiate sui suoi spalti. Oltre la Porta del Basilisco ora chiusa, impossibile da vedere, si snoda una strada sterrata che attraversa i bassifondi della Città Esterna fino al ponte noto come il Ponte del Dragone e prosegue oltre di esso verso i reami più lontani.
>
> Dozzine di soldati dei Pugni Fiammanti cercano di controllare una folla inferocita di popolani impazienti di andarsene dalla città. Vi è stata fornita soltanto una sommaria descrizione del Capitano Zodge, un uomo alto dai lunghi capelli neri e con una benda sull'occhio e ci mettete un po' di tempo a trovarlo. Poi scoppia un tafferuglio tra i soldati e i popolani e finalmente avvistate il capitano guercio, che si fa strada nella mischia a suon di pugni. Un giorno come un altro nella Città del Sangue.

L'afflusso di profughi da Elturgard, unitamente all'incertezza sul destino del Granduca Ulder Ravengard, ha convinto il Capitano Darmin Zodge, un **veterano** umano legale malvagio, a dimostrarsi degno di guidare i Pugni Fiammanti... prima che qualche altro rivale colga l'opportunità nei giorni a venire. Zodge sa anche che Liara Portyr, che comanda la roccaforte dei Pugni Fiammanti a Forte Beluarian nel Chult, è stata richiamata a Baldur's Gate da suo zio, il Duca Dillard Portyr. Zodge spera di impressionare il Comandante Portyr dimostrando di avere mantenuto la pace a Baldur's Gate fino al suo arrivo.

Anche se Zodge è privo di qualsiasi senso della moralità, ha a cuore l'incolumità dei soldati che prestano servizio sotto di lui. Una folla inferocita può essere pericolosa e Zodge non esita a sopprimere ogni fomentatore sul nascere, in modo da trasformare la collera della folla in paura. Nessuno viene arrestato durante i disordini a cui i personaggi assistono, ma vari popolani vengono malmenati e derubati dei loro borselli dopo una breve scaramuccia con Zodge e i suoi soldati. Il DM dovrà spiegare ai giocatori che i loro personaggi non sono troppo stupiti dal modo in cui Zodge ha gestito la situazione. I capitani dei Pugni Fiammanti hanno carta bianca quando si tratta di mantenere la pace a Baldur's Gate, specialmente nella Città Bassa.



Stemma araldico dei Pugni Fiammanti

È risaputo che il modo migliore per trattare con i soldati dei Pugni Fiammanti è corromperli. Chi può permettersi di versare una "generosa offerta" di 10 mo o più (invece della consueta tariffa d'accesso di 2 mr) viene fatto passare oltre la porta dopo un minimo di contrattazione.

Incontrare il Capitano Zodge

Il Capitano Zodge sta aspettando i personaggi. Se questi scelgono di non parlare con lui, il capitano li rintraccia in un secondo tempo. I Pugni Fiammanti possiedono contatti in tutta la città, quindi nascondersi da Zodge sarà difficile a meno che i personaggi non conoscano qualcuno che possa offrire loro riparo. Zodge si fa accompagnare da sei soldati dei Pugni Fiammanti (**veterani** umani) in ogni momento. I soldati si chiamano Issio, Minaqua, Nelestree, Oliver, Soltus e Thalkara.

Quando non mostra i muscoli militarmente parlando o non intasca "generose offerte", il Capitano Zodge si presenta come un individuo schietto e misurato che tratta gli altri con rispetto ed esige rispetto a sua volta. Quando i personaggi sono pronti a sentire ciò che ha da dire, il DM legge il brano seguente ai giocatori:



Mappa 1.1: Baldur's Gate

"La crisi dei profughi", spiega il Capitano Zodge, "ha rinfocolato il timore che Baldur's Gate possa fare la stessa fine di Elturel, di cui rimane solo un cratere nel terreno, a quanto pare. Il nostro granduca, Ulder Ravengard, si trovava in visita a Elturel per una missione diplomatica quando la città è stata attaccata. Coincidenze? Io dico di no."

"I cavalieri di Elturgard si fanno chiamare Cavalieri Infernali. Alcuni di loro sono sfuggiti alla distruzione e credono che in qualche modo sia colpa nostra se Elturel è caduta. Non sono altro che un branco di supponenti fomentatori! Arrestiamo tutti quelli che incontriamo, ma così facendo siamo rimasti a corto di personale per un altro problema. E per risolverlo, ho bisogno del vostro aiuto."

Il Capitano Zodge non accetterà alcun rifiuto a quest'offerta. I Pugni Fiammanti sono autorizzati ad arruolare obbligatoriamente gli avventurieri nei periodi d'emergenza. Può farli giustiziare sul posto se si rifiutano di collaborare, ma preferirebbe che accettassero. Fornisce a ogni giocatore un distintivo di rame che raffigura lo stemma dei Pugni Fiammanti. Questi distintivi conferiscono ai personaggi licenza di agire in nome di Zodge.

Quando i personaggi sono pronti per saperne di più, il DM legge il brano seguente:

"Da molto tempo Baldur's Gate è tormentata dai seguaci dei Tre Morti, le divinità Bane, Bhaal e Myrkul. Pensavo che li avremmo spazzati via, ma a quanto pare non è così. Questi seminatori di paura e di morte si approfittano della crisi in corso per commettere omicidi a raffica in tutta la città. Ora che vi ho nominato miei vice in questa faccenda, avete licenza di uccidere quei farabutti a vista. Trovate il loro covo e spazzateli via. Eliminate tutti quelli che si mettono sulla vostra strada senza badare ai danni collaterali."

"Se fate come vi dico, mi assicurerò che riceviate duecento monete d'oro a testa oltre alla mia gratitudine, che vale decisamente di più."

"A qualche isolato dalla Porta del Basilisco troverete la Taverna del Canto Elfico. È frequentata da una spia di nome Tarina che raccoglie informazioni per conto della Gilda. Mi deve un favore, quindi ditele che lavorate per me. Chiedetele cosa sa dei Tre Morti. E, per amor di Balduran, siate gentili. Tarina ha amici molto pericolosi."

Quando è trascorsa una decade senza che nessuno riferisca di ulteriori attacchi da parte dei seguaci dei Tre Morti, Zodge si procura i fondi con cui pagare i personaggi e tiene fede alla sua parte dell'accordo. Prima di pagarli, si riprende i loro distintivi.

MIKE SCHLEY

Taverna del Canto Elfico

I personaggi possono visitare la Taverna del Canto Elfico per obbedire alle richieste del Capitano Zodge o farlo in altri momenti, a loro piacimento. Il loro obiettivo alla taverna consiste nel prendere contatto con una spia di nome Tarina e scoprire ciò che sa sui Tre Morti.

Zodge fa uso di varie spie che lo tengono informato sui progressi dei personaggi. Se i personaggi non fanno visita alla Taverna del Canto Elfico entro quarantott'ore dal momento in cui hanno ricevuto l'ordine, Zodge manda una squadra di sei Pugni Fiammanti **veterani** e un **teschio infuocato** a scortare i personaggi alla taverna e a uccidere chiunque si rifiuti di andarci, per poi tornare da lui a fare rapporto. Se i personaggi distruggono questa squadra o fuggono, Zodge mobilita altre due squadre per dare loro la caccia.

A Proposito della Taverna

L'ubicazione della Taverna del Canto Elfico è indicata nella mappa 1.1 (vedi pagina 13), mentre la mappa 1.2 raffigura il suo interno.

Di tanto in tanto, la voce disincarnata di un'elfa diffonde un canto malinconico all'interno della taverna, un fenomeno che dà al locale il suo nome. La ballata non è abbastanza forte da interrompere le conversazioni, ma molti avventori smettono di parlare quando il canto elfico ha inizio, per riprendere solo dopo che è terminato. Molti clienti frequentano la taverna nella speranza di sentirlo. Chi parla Elfico capisce anche i versi, che piangono un amante senza nome perduto in mare. Nessuno sa perché lo spirito infesti la taverna e nessuno sa predire quando canterà di nuovo.

Taverne di Baldur's Gate

Nessun individuo sano di mente si aggira per le strade di Baldur's Gate o entra in una delle sue taverne senza un'arma o una scorta armata. Chiunque abbia vissuto in città per più di una decade lo impara per esperienza personale. Certe taverne possono sembrare sicure a prima vista, ma in realtà sono i locali più pericolosi di Baldur's Gate: piene di alcol, di loschi giri di denaro e di individui senza scrupoli. Volothamp Geddarm, un famoso narratore noto per le sue recensioni delle taverne, riassume la sua esperienza a Baldur's Gate con le parole "ci vuole uno stomaco forte, soprattutto perché qualcuno potrebbe piantarci un coltello". Si presume che i clienti sappiano badare a se stessi se scoppia una rissa e non è il caso di aspettarsi aiuto o solidarietà dai Pugni Fiammanti. Gli omicidi in taverna sono comuni e spesso si concludono con il cadavere della sfortunata vittima trascinato via e buttato in un vicolo (dove verrà ripulito dai monelli di strada e mangiato dai topi) o buttato nella baia.

Ossa di Baldur. Ossa di Baldur è il nome di un popolare gioco di dadi nelle taverne di Baldur's Gate. Ogni giocatore ha bisogno di svariati dadi a sei facce. Le regole del gioco sono le seguenti:

- Ogni giocatore mette la posta pattuita nel piatto.
- Ogni giocatore tira tre dadi. Il gioco prosegue poi in senso orario attorno al tavolo; chi ha organizzato la partita gioca per ultimo.
- Al proprio turno, un giocatore può scegliere se "stare" o "tirare". Se il giocatore sta, si passa al turno del giocatore successivo. Se un giocatore tira, prende un dado aggiuntivo e lo tira. Se la somma dei suoi dadi ha superato 21, il giocatore ha "sballato" e va fuori dal gioco. Altrimenti può continuare a tirare dadi aggiuntivi finché non sta o non sballa.
- Dopo che tutti hanno svolto il turno, chi ha il totale più alto (ad eccezione dei giocatori che hanno sballato) vince la mano e prende il piatto.

Alan Alyth, l'attuale proprietario e gestore della taverna, è un mezzelfo **popolano** neutrale dotato di scurovisione entro un raggio di 18 metri. Alan ha compiuto settantacinque anni da poco e ha gestito il locale per decenni. Il sangue elfico ereditato da sua madre, anch'essa una mezzelfa, l'ha tenuto in vita fino ad ora e continua a farlo apparire più in forma di molti umani purosangue della sua età. Svolge un'attività secondaria come prestasoldi, offrendo prestiti ai clienti di cui si fida. Raramente concede prestiti agli avventurieri, ben sapendo che si tratta di individui volubili, ma potrebbe offrire loro un bicchiere gratis di elverquisst, se questo li convincerà a tenere le spade nel fodero (vedi il riquadro "Taverne di Baldur's Gate").

Avventori della Taverna

Se i personaggi si presentano alla Taverna del Canto Elfico in cerca del contatto del Capitano Zodge, Tarina, la trovano a un tavolo del piano di sopra, nell'area E7, mentre partecipa a una partita a carte. Tra le dozzine di altri clienti, notano alcuni topi che sgattaiolano per la stanza, nonché i seguenti PNG degni di nota, che non svolgono alcun ruolo nell'avventura ma che possono essere inseriti nella storia nel modo che il DM preferisce:

- Skrawldar Fane (**popolano** umano neutrale), un carpentiere navale ubriacone privo di sopracciglia
- Lala Stout (halfling piedelesto **spia** neutrale malvagia), una scassinatrice dal volto sfregiato che giocherella in continuazione con una moneta
- Oloric Witmirth (**popolano** umano neutrale buono), un drammaturgo squattrinato che annota pensieri e osservazioni personali in un taccuino
- Whaul Nightley (mezzorco **malvivente** neutrale con scurovisione nel raggio di 18 metri), un gioviale acchiappatopi dalla mascella squadrata e dalla risata stentorea
- Rahima Sajiressa (**accolita** umana legale neutrale fedele a Savras, il dio della divinazione e del fato), una socievole astrologa con il pallino del gioco d'azzardo
- Willow Brownbug (halfling cuoreforte **druido** neutrale buono), uno speziale altezzoso che indossa un mantello dai colori sgargianti

Se i personaggi hanno bisogno di aiuto per rintracciare Tarina, che frequenta la taverna regolarmente, vengono indirizzati al primo piano (vedi "Trattare con Tarina" a pagina 18).

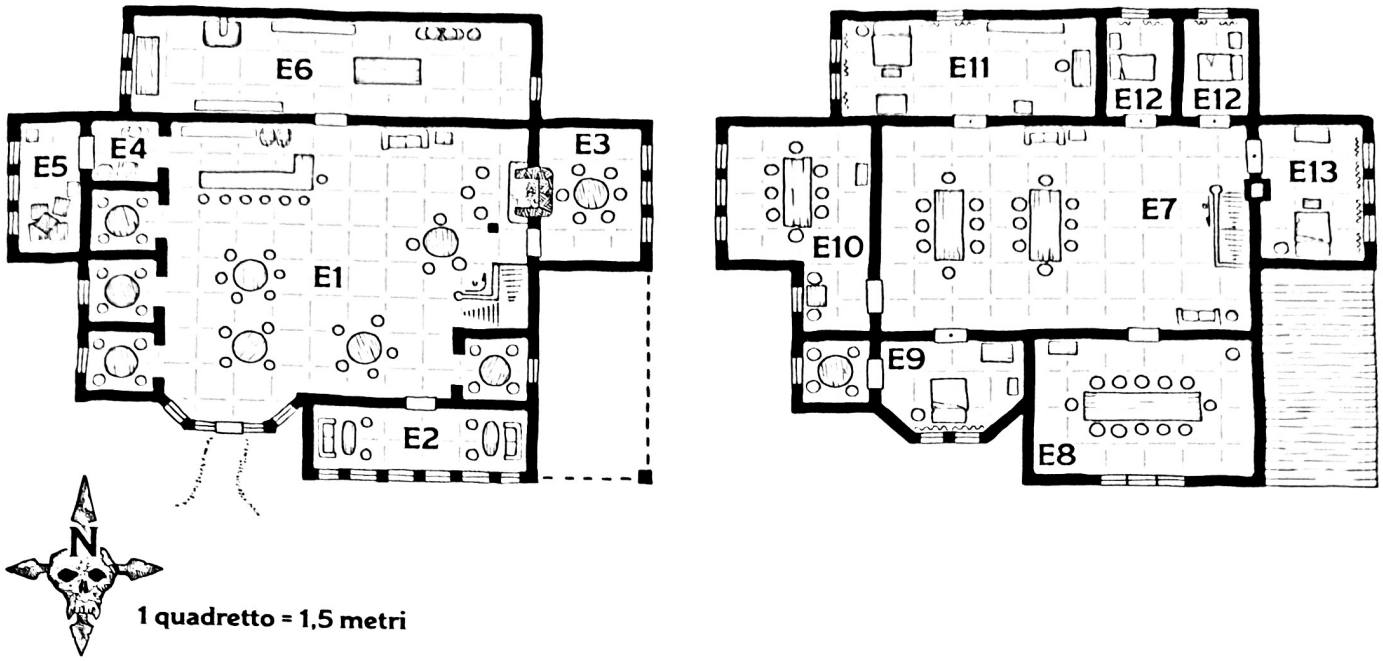
Aree della Taverna

Le seguenti descrizioni delle aree fanno riferimento alla mappa 1.2.

E1. Sala Comune

Alan Alyth sta al bancone mentre due giovanotti (**popolani** umani) di nome Falten e Yimiur prendono le ordinazioni, portano il cibo e le bevande ai tavoli e scherzano con la clientela. Accanto all'ingresso montano la guardia due buttafuori: un'**armatura animata** di nome Klank e una scorbutica **mezzogre** di nome Skoona. Entrambi sono qui per proteggere gli altri membri del personale e non gli avventori, e non interromperanno una rissa a meno che un membro del personale non sia coinvolto.

Avventori ben armati (per lo più **popolani** e **malviventi**) siedono ai tavoli della sala principale o nelle nicchie laterali più nascoste. Tre poltrone imbottite sono orientate verso un camino nella parete est, sotto una scala di legno scricchiolante che sale fino al primo piano. A volte, qualche ubriacone privo di sensi se ne sta steso sul divano contro la parete nord. Accanto al divano, è stato collocato un forziere da marinaio di legno che contiene vari giochi (Scacchi dei Draghi, mazzi consumati di Tre Draghi al Buio e così via).



Mappa 1.2: Taverna del Canto Elfico

E2. Salotto

Anche se è consentito fumare ovunque nella Taverna del Canto Elfico, questo salotto è il punto di ritrovo preferito dei membri di un club di fumatori locali chiamato i Pescatori Sbuffanti. Quasi tutti i membri del club sono pescatori locali di pesci o di granchi.

E3. Sala da Pranzo Privata

Questa stanza è chiamata la Sala del Drago Verde a causa della testa impagliata di un drago verde giovane appesa alla parete sud.

E4. Alcova di Stoccaggio

Quest'area contiene casse di frutta, barili d'acqua fresca e barilotti d'olio e di sciroppo.

E5. Magazzino

Questa stanza contiene casse di riserve alimentari e spezie, in aggiunta a stracci per le pulizie, scope, sedie rotte e vari utensili per riparare i mobili.

E6. Cucina

Alan Alyth dà lavoro a tre cuochi (**popolani**) che si occupano di preparare i pasti: una gioviale halfling cuoreforte, la capocuoca, chiamata Chenna Fatrabbit, un irascibile vicecuoco umano chiamato Azar Valsheem e un pasticcere umano cieco di nome Klav Martilmur. Lavorano da solealto a mezzanotte. Le loro specialità sono polpettone di pesce, polpettone di granchio, una densa minestra di patate e formaggio e una torta di pane bagnata di sciroppo e decorata con mandorle leggermente salate.

E7. Sala da Pranzo al Piano di Sopra

Alcune lanterne accese pendono dalle travi di questa stanza senza finestre. Il pavimento di legno è coperto di tappeti che attutiscono parzialmente il frastuono degli avventori ubriachi radunati attorno a due grossi tavoli, impegnati a mangiare e a giocare a Ossa di Baldur (vedi il riquadro "Taverne di Baldur's Gate").

Una delle persone sedute al tavolo accanto alle scale è Tarina, la PNG che i personaggi cercano (vedi "Trattare con Tarina" a pagina 18).

E8. Sala da Pranzo Privata

Questa stanza è chiamata la Sala dell'Umber Hulk a causa della testa impagliata di un umber hulk appesa alla parete est.

E9. Elegante Suite degli Ospiti

Questa stanza attualmente non è occupata e la porta è chiusa a chiave. Oltre alla chiave che consegna a chi affitta la camera, Alan è in possesso di una chiave universale che apre la porta. Per scassinare la serratura è necessario usare gli arnesi da scasso ed effettuare con successo una prova di Destrezza con CD 10.

La stanza è riccamente arredata e include tende di velluto, dipinti incorniciati di navi, un letto a baldacchino, un comodino, un forziere da marinaio e un armadio. La porta a ovest conduce a una sala da pranzo privata.

E10. Sala da Pranzo Privata

La testa impagliata di una belva distorcente appesa lungo la parete est, accanto a un piccolo armadio, dà alla stanza il suo nome: Sala della Belva Distorcente.

DYSON LOGOS

E11. Camera degli Ospiti Grande

Questa camera è occupata da un'ospite inconsueta: una **sahuagin sacerdotessa** di nome Oshalla, che indossa un mantello fatto di reti da pesca e parla il Comune e il Sahuagin. È stata esiliata dalle profondità per avere tentato un colpo di stato contro il suo re.

Oshalla se ne sta sempre da sola e si fa portare i pasti in camera tre volte al giorno. La porta della camera è chiusa a chiave e Oshalla porta la chiave appesa al collo con un cordino. Alan è in possesso di una chiave universale che può aprire anche questa porta. Per scassinare la serratura è necessario usare gli arnesi da scasso ed effettuare con successo una prova di Destrezza con CD 10.

Oltre a un letto, un comodino e un forziere, questa stanza contiene una scrivania, una sedia, vari dipinti di scene costiere o sottomarine, una vasca da bagno portatile e una libreria larga 3 metri e alta 2,4 metri che contiene la collezione di monili che Oshalla ha recuperato dall'oceano (conchiglie, teschi incrostati di cirripedi e così via). Oshalla non permette al personale della taverna di pulire la stanza o di cambiare l'acqua nella vasca, quindi sia l'una che l'altra sono sporche.

Tesoro. Se i personaggi ispezionano il cassetto della scrivania, trovano un sacchetto in pelle di squalo che contiene 66 mo e 49 ma, che Oshalla usa per pagare il vitto e l'alloggio. Contro la parete sud è collocato un piccolo forziere di legno che funge da santuario di Sekolah, il dio squalo venerato dai sahuagin. L'interno del forziere è allineato di denti di squalo e contiene una scultura di corallo di Sekolah del peso di 2,5 kg con due perle rosse al posto degli occhi (del valore di 250 mo come oggetto d'arte).

E12. Camere degli Ospiti Comuni

Le porte di queste due stanze sono chiuse a chiave. Oltre alle chiavi che consegna agli occupanti, Alan è in possesso di una chiave universale che apre entrambe le porte. Per scassinare ciascuna porta è necessario usare gli arnesi da scasso ed effettuare con successo una prova di Destrezza con CD 10.

Ogni stanza contiene un comodo letto, un forziere di legno vuoto e una tenda che copre la finestra.

E13. Camera da Letto di Alan

Alan è in possesso di una chiave universale che può aprire la porta della sua camera da letto privata. Per scassinare la porta è necessario usare gli arnesi da scasso ed effettuare con successo una prova di Destrezza con CD 15.

La camera da letto di Alan contiene un letto dalla testiera in ferro battuto, un forziere a piedi artigliati, un comodino e un armadio. Sul pavimento davanti all'armadio, è steso un **tappeto soffocante** che attacca chiunque lo calpesti o tenti di aprire il forziere ad eccezione di Alan.

Tesoro. L'interno del forziere è suddiviso in tre scomparti di uguali dimensioni contenenti rispettivamente 91 mo, 176 ma e 288 mr. Alan usa questo denaro per pagare il personale e per le spese di gestione della taverna.

Trattare con Tarina

Tarina è una **bandita** umana caotica malvagia dalla mente contorta. Partecipa regolarmente alle partite di Ossa di Baldur (vedi il riquadro "Taverne di Baldur's Gate" a pagina 16) assieme a un gruppo di ottusi giocatori locali a un tavolo nell'area E7. Gli altri giocatori d'azzardo non si accorgono che Tarina bara.

"Tarina" non è il vero nome della donna, naturalmente. Prima di ritirarsi a Baldur's Gate, Tarina era una piratessa nota come Rhonda Thunderbell (ma nemmeno quello era il suo vero nome). Dopo avere prestato servizio fedelmente per mesi sotto il Capitano Murosko Sessprin a bordo del *Serpente Incivile*, ha rubato il bottino dei suoi colleghi pirati ed è fuggita prima che potessero fermarla. Ha speso buona parte di quel bottino negli anni recenti, ma ha tenuto da parte una scorta sufficiente ad assicurarsi di non patire mai la fame. Tarina è in buoni rapporti con Nove-Dita, il maestro della gilda di ladri locale, che di tanto in tanto le assegna qualche lavoro.

Tarina di recente ha sentito dire che i suoi vecchi compagni pirati avrebbero seguito le sue tracce fino a Baldur's Gate. Accetterà di aiutare i personaggi se questi rimarranno alla Taverna del Canto Elfico per vedere se i pirati si fanno vivi e per poi ucciderli tutti.

Passare il Tempo in Taverna

Il momento esatto in cui gli ex-compagni di Tarina si fanno vivi dipende dal DM, ma i personaggi dovrebbero avere un po' di tempo libero prima della loro comparsa (descritta in "Con Amici Come Questi" a pagina 19). I personaggi che bighellonano in taverna possono sentire gli altri avventori commentare gli ultimi eventi di Baldur's Gate e le dicerie provenienti da Elturel:

- "Scommetto la mia ultima moneta di rame che quei cosiddetti profughi in realtà sono esploratori inviati in avanscoperta per aprire la strada a un esercito che attaccherà Baldur's Gate!"
- "I Pugni Fiammanti sono stati decapitati. I capitani hanno già iniziato a litigare per decidere chi comanda ora che Ulder Ravengard non c'è più."
- "Ora che Ravengard è uscito di scena, chi sarà il prossimo Granduca? Io scommetto su Thalamra Vanthampur. È praticamente nata nelle fogne ed è più micidiale di uno sciame di topi."

Il Canto Elfico

A un certo punto, prima che i soci di Tarina si facciano vivi, nella taverna echeggia il lamento spettrale dello spirito elfico che infesta il locale. Tuttavia, in questa occasione lo spirito non intona il canto di un amore perduto, bensì un lamento dedicato a Elturel. Questo sorprende tutti, incluso Alan Alyth, che non ha mai sentito lo spirito cambiare la sua melodia. I personaggi che capiscono l'Elfico possono tradurre i versi:

Questo è il canto di Elturel
Di acque, colline e boschi
Il sole tramonta sulle sue rupi rosse
Sui suoi campi verdi e sui suoi colli foschi.
Era una terra di gioia ancestrale
Dimora dei forti e dei temerari
Famosi in tutti gli altri reami,
Nessuno li aveva mai soggiogati.

Questo è il canto di Elturel
Quando i suoi nemici sono alle porte
Il loro zoccoli calpestano i prati
Sbarcando da rive infernali di morte.
Desti, possenti Cavalieri Infernali
Impugnate le vostre spade affilate
Tuffatevi nella mischia delle orde del male
E disperdete le schiere indiavolate.

Questo è il canto di Elturel
E quando la notte infine cadrà
Dormite sicuri alla luce del Compagno
Finché una nuova alba non sorgerà.
Un patto severo assieme ci lega
Soltanto la morte lo potrà annullare
E così canteremo di Elturel
Fino all'ultimo respiro che potremo esalare.

Ogni personaggio che abbia visitato Elturel o che effettui con successo una prova di Intelligenza (Storia) con CD 15 sa che "il Compagno" di cui si parla nel canto è il nome

dato al sole artificiale che splende su Elturel e che protegge la città e le terre circostanti dai non morti.

Se i personaggi parlano con Alan dopo avere udito il canto, possono chiedergli di cosa parlano i versi, dato che Alan parla l'Elfico in aggiunta al Comune. Tuttavia, Alan è rimasto talmente sorpreso dal cambio dei versi che ne ricorda solo alcuni frammenti. Lo spirito canterà una seconda volta, ma solo se sarà un elfo o un mezzelfo a supplicarlo di farlo, superando una prova di Carisma (Persuasione) con CD 10.

Un nome nel canto è rimasto particolarmente impresso nella mente di Alan: "Cavalieri Infernali". I personaggi forse ricorderanno che il Capitano Zodge aveva usato il termine per descrivere i cavalieri di Elturel. Alan e la maggior parte degli altri abitanti di Baldur's Gate usano il termine in modo analogo. Un personaggio che abbia visitato Elturel o che superi una prova di Intelligenza (Storia) con CD 20 ricorda che i Cavalieri Infernali avevano assunto questo nome molto tempo fa, quando erano scesi nei Nove Inferi in sella ai loro cavalli per combattere i demoni. Molti non fecero mai ritorno. È possibile che uno degli altri avventori del locale di Alan ricordi questo frammento di storia.

Con Amici Come Questi

Se i personaggi aspettano gli amici pirati di Tarina, la loro pazienza viene premiata nel giro di poco tempo. Il DM legge il brano seguente ai giocatori quando ritiene che sia giunta l'ora dell'arrivo dei pirati:

> Otto umani dall'aspetto pittoresco fanno irruzione nella taverna. Il capo è un uomo muscoloso dall'occhio destro lattiginoso, un ghigno crudele e la tracotanza tipica di un pirata. Gli altri sono individui altrettanto scalmanati che si comportano come se fossero i proprietari del posto.
>
> "Cerchiamo una nostra vecchia amica", dice il guercio. Annusa l'aria. "Si fa chiamare 'Tarina', o almeno così mi dicono. Le piace barare a Ossa di Baldur."

Il Capitano Murosko Sessprin è stato ucciso in occasione di un ammutinamento sei mesi fa, lasciando la sua nave (il *Serpente Incivile*) sotto il comando dell'infido primo ufficiale di Sessprin, una canaglia di nome Lekard "Occhio Spento" Cadavrus. Occhio Spento è un **capo dei banditi** neutrale malvagio il cui occhio destro, offuscato dalla cataratta, gli ha procurato il suo soprannome. Non gli piace lavarsi e il suo alito puzza di pesce marcio. È accompagnato da una banda di sette **banditi** che condividono la sua indole maligna.

Occhio Spento offre un grosso boccale di birra a chiunque sappia fornirgli indicazioni su Tarina e vari avventori della taverna sono pronti ad accettare l'offerta. I personaggi possono affrontare i pirati se lo desiderano, ma Occhio Spento non lascerà che nessuno ostacoli la sua vendetta. Due pirati si piazzano di guardia all'uscita per assicurarsi che Tarina non possa fuggire, mentre gli altri attaccano chiunque si metta sul cammino di Occhio Spento.

Occhio Spento tenta di uccidere Tarina a vista. Né Alan, né i buttafuori intervengono nello scontro, a meno che qualche membro del personale non resti coinvolto. Gli altri clienti si tengono alla larga dallo scontro per quanto possibile, anche se un personaggio può tentare di pagare un PNG amichevole o indifferente per farlo entrare in azione. Effettuando con successo una prova di Carisma (Persuasione) con CD 15 (o una prova di Carisma (Inganno) se l'offerta non è sincera), il PNG intasca la somma offerta, tira per l'iniziativa e si unisce alla rissa nel turno successivo, schierandosi con i personaggi finché il combattimento non termina. Effettua la prova con vantaggio se il pagamento promesso è pari o superiore a 10 mo. Occhio Spento può usare la stessa tattica, incitando gli avventori della taverna a schierarsi con lui offrendo denaro.

I personaggi possono tentare di pagare Occhio Spento affinché se ne vada dalla Taverna del Canto Elfico senza reclamare vendetta, ma esige 5.000 mo in monete o merci per il disturbo. Se i personaggi affermano di avere il denaro o la merce altrove, Occhio Spento ride loro in faccia e ribatte che non crede a una sola parola di quello che dicono. È troppo sospettoso per essere ingannato da un trucco tanto diretto e fatica a credere che qualcuno possa dare tanto valore alla vita di Tarina.

Tesoro

Occhio Spento nasconde all'interno del suo panciotto un borsello contenente 32 mo e 15 ma. Indossa inoltre due collane d'oro (25 mo ciascuna) e un anello d'oro annerito con incastonata una perla (125 mo). Ognuno degli altri pirati porta un borsello contente 1d6 ma.

La nave di Occhio Spento, il *Serpente Incivile*, è ormeggiata in fondo a un molo sul lato est della baia. È sorvegliata da undici **banditi** ma non contiene alcun tesoro. Se i personaggi si sbarazzano di tutti i pirati, possono impossessarsi della nave, ma per navigare avranno bisogno di un equipaggio di venti persone e almeno la metà dell'equipaggio dovrà essere competente nei veicoli acquatici.

Il *Serpente Incivile* possiede le statistiche di una nave a vela (vedi il capitolo 5 della *Dungeon Master's Guide*). Se il DM ha bisogno di una mappa del ponte, può usare la mappa della nave contenuta nell'appendice C della *Dungeon Master's Guide*. Anche se la nave vale 10.000 mo intatta, nessuno a Baldur's Gate accetta di comprarla, a causa della sua pessima reputazione.

Cosa Sa Tarina

Una volta che i suoi amici pirati sono stati tolti di mezzo, Tarina condivide le informazioni seguenti con i personaggi:

> "Alcuni isolati a nordovest di qui c'è un complesso di terme pubbliche, con un cortile cinto da mura e delle ninfe danzanti scolpite sulla porta principale. I seguaci dei Tre Morti sono stati visti entrare e uscire dalle terme e mi dicono che all'interno esiste una porta segreta che conduce a un dungeon. È lì che si nascondono gli assassini."

Se Tarina resta uccisa, i personaggi possono consegnare il suo cadavere al Capitano Zodge, che prenderà accordi con un sacerdote per lanciare *parlare con i morti* sul cadavere. Una volta che il cadavere ha rivelato ciò che sa, Zodge fornisce quelle informazioni ai personaggi.

Con le conoscenze fornite da Tarina o dal suo cadavere, i personaggi possono dirigersi verso le terme e cercare il dungeon nascosto sottoterra. Il DM dovrà assicurarsi che i personaggi avanzino al 2° livello prima di continuare l'avventura. Quando i personaggi arrivano alle terme, l'avventura prosegue con la sezione "Dungeon dei Tre Morti".

Dungeon dei Tre Morti

Prima di condurre questa parte dell'avventura, il DM dovrà leggere le informazioni relative ai Tre Morti nell'appendice D. Quella sezione contiene anche le schede delle statistiche dei seguaci dei Tre Morti.

Il Dungeon dei Tre Morti è nascosto sotto un complesso di terme che è segretamente posseduto e gestito dalla famiglia Vanthampur. Un membro della famiglia, Mortlock Vanthampur, si trova nel dungeon per contribuire a coordinare gli attacchi dei cultisti dei Tre Morti in città. Questi attacchi hanno lo scopo di dimostrare ai cittadini di Baldur's Gate che i Pugni Fiammanti non possono proteggerli.

Arrivo alle Terme

Quando i personaggi arrivano alle terme, il DM legge il brano seguente ai giocatori:

> Le terme sono un edificio a un singolo piano con pareti stuccate, finestre di vetro istoriato e un tetto di tegole d'argilla. Un muro di cinta alto tre metri abbraccia un vasto cortile esterno, all'angolo sudest dell'edificio. Le porte di legno del cortile sono chiuse e sono decorate con le immagini incise di ninfe sorridenti che danzano e giocano nell'acqua.

A prima vista non c'è niente di sospetto nelle terme, che vantano uno dei più elaborati sistemi idraulici della città. Le porte che conducono al cortile (area D1) non sono chiuse a chiave e non sono sorvegliate. Le terme chiudono a mezzanotte e riaprono all'alba. I cittadini entrano ed escono dal complesso nell'arco di tutta la giornata e di sera.

Aree delle Terme

Le descrizioni delle aree seguenti fanno riferimento alla mappa 1.3.

D1. Cortile

Il DM descrive quest'area ai giocatori nel modo seguente:

> Questo cortile a forma di L ospita un praticello ben curato e dei cespugli meticolosamente potati. Il cortile è abbellito da panchine di marmo bianco e fontane di pietra. Ogni fontana è scolpita a forma di ninfa sorridente che inclina una brocca per versare acqua in una vasca di pietra circolare.

Un **imp** invisibile se ne sta appollaiato sulla fontana sudest. Se sembra che i personaggi abbiano intenzione di causare guai, l'imp li osserva in silenzio finché non entrano nelle terme, poi vola fino a Villa Vanthampur nella Città Alta per avvertire Thurstwell Vanthampur, il figlio maggiore della Duchessa Thalamra Vanthampur. Thurstwell ordina all'imp di tornare al suo posto, ma non intraprende altre azioni, nella speranza che i personaggi possano sbarazzarsi di suo fratello Mortlock.

D2. Terme

Dall'alba a mezzanotte, i personaggi possono aspettarsi di trovare 1d6 **popolani** umani che fanno il bagno in quest'area in qualsiasi momento. Da mezzanotte all'alba, tre **lame notturne** umane (vedi pagina 234 per le loro schede delle statistiche) montano la guardia nei pressi delle vasche e attaccano gli intrusi a vista. Se ha inizio un combattimento in quest'area, il **necromita of Myrkul** nell'area D4 si unisce allo scontro nel secondo round di combattimento.

Il DM descrive quest'area ai giocatori nel modo seguente:

> Le pareti di questa sala alta sei metri e sorretta da una fila di colonne sono decorate con affreschi che mostrano figure regali nell'atto di fare il bagno. La luce naturale filtra attraverso le finestre di vetro istoriato, proiettando schemi colorati sulle piastrelle di marmo blu lucido che rivestono il pavimento. Tre vasche basse incavate nel pavimento sono piene d'acqua luccicante e profumata. Su panchine di marmo bianco ai bordi delle vasche, sono stati impilati numerosi asciugamani puliti. Ogni vasca è dotata di un paio di rubinetti d'ottone.

I rubinetti versano acqua calda e fredda dalle tubature che corrono sotto il pavimento. Un tappo di pietra a tenuta stagna sul fondo di ogni vasca impedisce che la vasca si svuoti. Una serie di fori minuscoli lungo il bordo alto della vasca impedisce invece che l'acqua trabocchi.

D3. Sala Massaggi Sud

Questa stanza contiene un tavolo per i massaggi coperto di asciugamani puliti. Le bottiglie di profumo custodite sotto il tavolo vengono usate per profumare le vasche dell'area D2. La luce naturale entra da una finestra in vetro istoriato che si apre sulla parete sud.

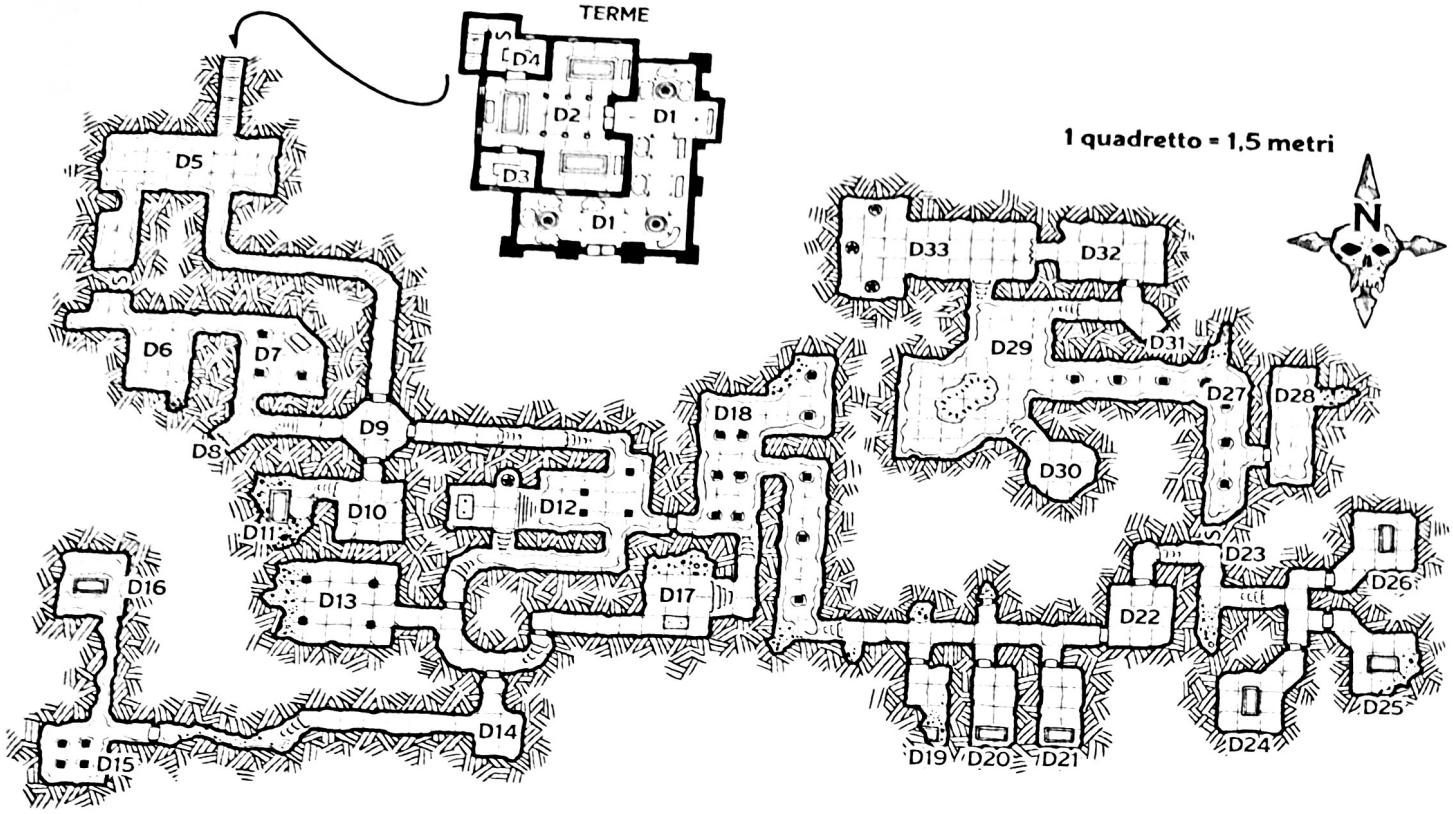
Durante le ore in cui le terme sono aperte, un massaggiatore umano androgino di nome Jabaz (**popolano** neutrale buono) lavora in questa stanza. Jabaz sa che le terme sono di proprietà della Duchessa Thalamra Vanthampur e che sono gestite da suo figlio, il brutale Mortlock.

Mortlock ha ordinato a Jabaz di non fermarsi mai alle terme dopo l'orario di chiusura. Jabaz sospetta che Mortlock conduca affari poco puliti di nascosto e che usi le terme come attività di facciata per nascondere i suoi sporchi traffici senza che la duchessa ne sappia nulla. Jabaz sa dove si trova la porta segreta dell'area D4, ma non rivelerà volontariamente quest'informazione, temendo di essere punito da Mortlock. Jabaz non sa cosa si trovi oltre la porta segreta.

D4. Sala Massaggi Nord

Da mezzanotte all'alba, un **necromita di Myrkul** umano (vedi pagina 235 per la sua scheda delle statistiche) sorveglia questa stanza a meno che non sia attirato nell'area D2 dal rumore di un combattimento. Nelle ore in cui le terme sono aperte, una massaggiatrice umana di nome Qurmilah (**popolana** neutrale buona) lavora qui. Conosce le stesse informazioni di Jabaz nell'area D3 e si comporta analogamente.

Questa stanza è arredata allo stesso modo dell'area D3, ma contiene in più una porta segreta lungo la parete nord. Se un personaggio ispeziona la parete nord ed effettua con successo una prova di Saggezza (Percezione) con CD 10, trova la porta segreta, che si apre verso l'interno quando viene spinta. Un'orrenda zaffata di fetore fognario assale chiunque apra la porta segreta. Dietro la porta, una scalinata fatta di gradini di pietra liscia e delimitata da pareti di mattoni scende di 6 metri fino all'area D5. Due torce tremolanti nei sostegni alle pareti illuminano la scalinata, ma il dungeon sottostante è immerso nel buio.



Mappa 1.3: Dungeon dei Tre Morti

D5. Benvenuti nel Dungeon

La Duchessa Vanthampur scoprì questo antico dungeon quando era responsabile delle riserve d'acqua e del sistema fognario cittadino. Fece costruire le terme proprio al di sopra di esso per nasconderlo.

La camera in fondo alla scalinata è vuota, buia e allagata d'acqua putrida fino a 60 cm d'altezza (vedi "Tratti del Dungeon" sotto, per ulteriori informazioni).

Tratti del Dungeon. Il Dungeon dei Tre Morti ha i seguenti tratti ricorrenti:

- Le stanze, i corridoi e le scale del dungeon sono tutti scavati nella pietra calcarea e non sono illuminati, a meno che il testo non specifichi diversamente (i seguaci dei Tre Morti usano le torce o si affidano alla scurovisione per vedere nel dungeon).
- I corridoi di tutto il dungeon sono larghi 1,5 metri e alti 2,4 metri. Le stanze hanno il soffitto alto 2,7 metri, spesso sorretto da travi di legno. Ogni trave è un oggetto Grande con CA 15, 10 punti ferita e immunità al veleno e ai danni psichici. Distruggendo tutte le travi nell'area, c'è una probabilità del 25 per cento di innescare un crollo del soffitto. Ogni creatura sotto il soffitto che crolla deve superare un tiro salvezza su Destrezza con CD 15; se lo fallisce, subisce 22 (4d10) danni contundenti, mentre se lo supera, subisce la metà di quei danni. L'area rimane aperta ma da quel momento in avanti è considerata terreno difficile.
- Le porte regolari sono fatte di legno ammorbidito e marcito. Ogni porta è un oggetto Medio con CA 15, 5 punti ferita e immunità al veleno e ai danni psichici. Le porte segrete sono scolpite per mimetizzarsi nelle pareti in pietra calcarea circostanti: per individuarle è necessario effettuare con successo una prova di Saggezza (Percezione) con CD 10. Una volta individuata, una porta segreta si apre facilmente spingendola.
- Certe aree del dungeon (come indicato nella mappa 1.3) sono allagate di acqua torbida per una profondità di 60 cm, cosa che rende il terreno difficile. L'acqua si riversa nel dungeon dalle fognature vicine attraverso una serie di crepe nella pietra calcarea. Emana un orrendo fetore e non è potabile.

D6. Cadavere Rigonfio

Al centro di questa stanza allagata, galleggia il cadavere a faccia in giù di un umano a torso nudo con una profonda ferita da coltello alla schiena. Il cadavere era un tempo un veneratore di Bhaal chiamato Hiskaal, ucciso dai suoi compagni cultisti per avere consentito a un bersaglio di scappare durante un recente attacco in città. Se un personaggio ispeziona il cadavere ed effettua con successo una prova di Saggezza (Medicina) con CD 10, deduce che l'uomo è morto due giorni fa.

D7. Altare di Bhaal

Il DM descrive questo luogo ai giocatori nel modo seguente:

> Tre travi di legno sorreggono il soffitto di questa camera allagata, che include un altare di pietra ricoperto di viscere nell'angolo nordest. Sulla parete al di sopra dell'altare è appesa una maschera d'acciaio alta novanta centimetri e modellata a forma di un teschio umano accigliato.

La maschera del teschio d'acciaio rappresenta il volto di Bhaal ed è priva di proprietà magiche.

Le viscere sono state lasciate sull'altare come offerta al dio dell'omicidio. Se qualcuno versa una fiala d'acqua santa sulle viscere, le fa sciogliere e fa bruciare l'altare.

D8. Arazzo Ammuffito

Il muro posteriore di quest'alcova asciutta è coperto da un arazzo largo 1,5 metri e alto 2,1 metri. Raffigura una macabra scena in cui quattro figure senza volto fanno a pezzi una quinta figura che urla. I personaggi che ispezionano l'arazzo senza toccarlo notano una muffa gialla che cresce lungo i suoi bordi. In realtà, una chiazza quadrata con lato di 1,5 metri di muffa gialla (vedi il capitolo 5 della *Dungeon Master's Guide*) aderisce al retro dell'arazzo e sprigiona le sue spore letali se l'arazzo viene disturbato.

D9. Le Porte dei Tre Morti

Questa camera è vuota ma non priva di decorazioni. Su ognuna delle sue tre porte è raffigurato uno dei Tre Morti a persona intera. Un personaggio può riconoscere tutte le figure effettuando con successo una prova di Intelligenza (Religione) con CD 10.

Porta Est. Sul lato di questa porta è incisa la figura di Bane, il dio legale malvagio della tirannia, raffigurato come un uomo alto e corazzato che indossa un elmo cilindrico. Il suo guanto d'arme destro è dipinto di nero e stringe delle manette.

Porta Nord. Su questa porta è riprodotta l'immagine di Bhaal, il dio caotico malvagio dell'omicidio. È raffigurato come un uomo dalla corporatura possente e dal cranio scarnificato, con lunghe lame ricurve al posto delle mani.

Porta Sud. Su questa porta è incisa la figura di Myrkul, il Signore delle Ossa neutrale malvagio. È raffigurato come un uomo ammantato il cui volto è nascosto da un cappuccio. Stringe tra le mani scheletriche un teschio umano urlante.

D10. Stanza dei Necromiti

Le creature in quest'area sorvegliano l'area D9 attraverso una fessura della porta e preparano una sorta di imboscata al primo segno che indichi che i personaggi si avvicinano. Il DM legge il brano seguente per descrivere la stanza ai giocatori:

> Sul pavimento di questa stanza altrimenti vuota, giacciono i cadaveri pallidi di tre umani avvolti in lerce tuniche nere e disposti in formazione triangolare. Una torcia accesa è stata posta tra di essi. Una scalinata rozzamente scolpita scende sul lato sinistro della stanza fino a un'altra camera illuminata da una torcia.

Questi tre **necromiti di Myrkul** (vedi pagina 235 per la loro scheda delle statistiche) fingono di essere morti. Nascondono i loro mazzafrusti dalle teste a forma di teschio sotto le tuniche. Qualsiasi personaggio che osservi i cadaveri attentamente può capire che sono vivi effettuando con successo una prova di Saggezza (Intuizione) con CD 10.

I necromiti balzano in piedi e attaccano non appena un personaggio entra nella stanza, oppure se vengono attaccati per primi. Combattono fino alla morte per proteggere il tesoro nell'area D11.

D11. Cripta Parzialmente Crollata

Questa camera è parzialmente crollata attorno a un sarcofago di pietra che fu aperto e saccheggiato molto tempo fa.

Tesoro. I necromiti nell'area D10 hanno nascosto tre libri degli incantesimi sotto la polvere e tra le ossa degli umanoidi nel sarcofago, avendo rubato i libri alle vittime che hanno assassinato.

Il libro degli incantesimi 1 è rilegato in cuoio rosso e contiene gli incantesimi seguenti: *camuffare se stesso, immagine silenziosa, individuazione del magico, mani brucianti, nube di nebbia, raggio di infermità.*

Il libro degli incantesimi 2 porta impressa la runa personale del proprietario precedente sulla copertina marrone e contiene gli incantesimi seguenti: *charme su persone, dardo incantato, identificare, sonno, trova famiglio.*

Il libro degli incantesimi 3 è rilegato in pelle di rettile nera e contiene gli incantesimi seguenti: *armatura magica, caduta morbida, dardo incantato, individuazione del magico, nube di pugnali, risata incontenibile di Tasha, scurovisione.*

D12. Altare di Bane

Se i personaggi non hanno preso la precauzione di avvicinarsi in silenzio e senza fonti di luce, mettono in allarme gli occupanti della stanza. Il DM descrive quest'area ai giocatori nel modo seguente:

> La parte orientale di questa stanza non è illuminata, è allagata ed è sorretta da travi di legno che vanno dal pavimento al soffitto. Una rampa di scalini grezzi emerge dall'acqua torbida e sale lungo il lato ovest della stanza, che è asciutto e illuminato da due torce poste su sostegni ai lati di un altare di pietra. Un umano malridotto è incatenato alla parete dietro l'altare. Indossa un perizoma e un sacco di iuta gli copre la testa. Un'alcova a nord ospita un'armatura completa priva dell'elmo.
>
> Davanti all'altare sono visibili due tetre figure: una donna dalla corporatura possente che impugna una mazza e un uomo ancora più grosso che indossa un elmo cilindrico. L'uomo con l'elmo punzecchia il prigioniero con una lancia, facendolo trasalire. Entrambe le figure indossano una cotta di maglia e la donna sorregge uno scudo di legno con un teschio ghignante dipinto sul lato esterno.

Le due figure corazzate sono Kazzira, una umana **pugno di Bane** (vedi pagina 233 per la sua scheda delle statistiche) e Yignath, un umano **console di ferro** (vedi pagina 233 per la sua scheda delle statistiche). Yignath sta torturando il prigioniero per puro passatempo, mentre Kazzira sta a guardare. Entrambi attaccano gli intrusi, ma preferiscono restare su terreno asciutto. Il teschio sullo scudo di Kazzira è stato dipinto con il sangue fresco. Yignath porta appeso alla cintura un anello di ferro con sette chiavi, una per le manette sopra l'altare, due per le manette nell'area D22 e quattro che aprono i forzieri nell'area D30.

Il prigioniero appeso alla parete ovest è Klim Jhasso, un nobile umano catturato nella Città Bassa due giorni fa dopo che la sua guardia del corpo è stata uccisa. Klim è un **nobile** neutrale malvagio con 1 punto ferita rimanente. È privo di armatura (CA 10) ed è senza armi. Parla il Comune e l'Elfico, ma non ha informazioni utili da condividere. Klim assicura che la sua famiglia pagherà una generosa ricompensa se verrà ricondotto sano e salvo alla sua dimora nella Città Alta... ma in realtà il nobile sta mentendo. Sua madre è morta, il patriar suo padre è malato e i suoi tre fratelli minori sono impazienti di mettere le mani sull'eredità, che preferirebbero dividere in tre anziché in quattro. La compagnia di spedizioni che la famiglia gestisce in comproprietà fa fatica a rimanere a galla e non può permettersi di pagare alcuna grossa ricompensa o riscatto.

Le manette di Klim hanno CA 19, 10 punti ferita e immunità al veleno e ai danni psichici.

L'armatura è saldata in un solo blocco ed è innocua, ma i suoi guanti d'arme sono rimuovibili. Entrambi i guanti

d'arme sono oggetti animati statisticamente identici alle **spade volanti**, con la differenza che infliggono danni contundenti anziché taglienti. I guanti d'arme si staccano dall'armatura e attaccano chiunque li disturbi o liberi il prigioniero dalle sue manette.

D13. Obitorio

Se i personaggi non si avvicinano a questa stanza silenziosamente e senza fonti di luce, mettono in allarme gli occupanti. Il DM descrive l'area ai giocatori nel modo seguente:

> Il soffitto di questa stanza parzialmente crollata è sorretto da tre travi di legno. Tra una trave e l'altra è stato collocato un tavolo di legno annerito su cui giace un cadavere umano. Una donna spaventosamente magra e avvolta in una veste nera è impegnata a studiare il cadavere. Il suo volto è nascosto per buona parte da un cappuccio. Uno sciame di topi scheletrici striscia intorno ai suoi piedi.

La necromante china sul cadavere è Flennis, una **maestra delle anime** umana (vedi pagina 236 per la sua scheda delle statistiche), la seguace di Myrkul di rango più alto nel dungeon. Per rappresentare i topi scheletrici di Flennis si usa la scheda delle statistiche dello **sciame di topi** contenuta nel *Monster Manual*, considerandoli non morti invece di bestie. Lo sciame può essere scacciato da qualsiasi personaggio dotato del privilegio Scacciare Non Morti, mentre gli incantesimi che bersagliano le bestie non hanno alcun effetto su di esso.

Flennis si prepara a ricavare uno zombi dal cadavere sul tavolo, ma per lanciare l'incantesimo *animare morti* ha bisogno di 1 minuto di tempo, il che significa che deve prima vedersela con i personaggi. I suoi topi scheletrici attaccano l'avversario più vicino e la donna lancia incantesimi usando il tavolo come copertura.

Tesoro. Oltre alla veste e al mazzafrusto, Flennis porta con sé un libro degli incantesimi impolverato che contiene tutti gli incantesimi da lei preparati. Il libro ha una copertina di cuoio nero ed è dotato di un minuscolo meccanismo di chiusura a forma di teschio. Flennis ha nascosto la chiave della serratura tra i capelli. Un personaggio può anche scassinare la serratura usando gli attrezzi da scasso ed effettuando con successo una prova di Destrezza con CD 10.

La prima volta che una creatura diversa da Flennis apre il libro, uno sbuffo di fumo nero sale dalle sue pagine e si materializza in un teschio che sghignazza follemente per alcuni secondi prima di dissiparsi. La creatura che tiene in mano il libro quando il fumo compare deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 14, altrimenti è maledetta per 24 ore, nel corso delle quali possiede vulnerabilità ai danni necrotici. Un incantesimo *rimuovi maledizione* o un effetto simile termina la maledizione sulla creatura.

D14. Topo Affamato

Un **topo** comune si aggira in questa stanza alla ricerca di frammenti di cibo. Se i personaggi usano un incantesimo *parlare con gli animali* o una magia simile per comunicare con il topo, la creatura può condividere con loro le sue conoscenze del dungeon. Si affeziona ai personaggi che gli offrono del cibo.

Le conoscenze del topo sono limitate ai luoghi che ha visitato, nello specifico le aree da D5 a D26. Non conosce l'ubicazione delle porte segrete, quindi ignora l'esistenza delle aree da D27 a D33, nascoste dietro la porta segreta dell'area D23.

D15. Stanza Allagata

I tunnel allagati e disseminati di detriti che si diramano da questa stanza si restringono fino a una larghezza di 75 cm in alcuni punti. Quattro travi di legno marcite emergono dall'acqua torbida per sorreggere il soffitto di quest'area. I detriti accumulati nell'angolo nordovest non contengono nulla di interessante.

D16. Cripta Allagata

Un sarcofago di pietra aperto si erge al centro di questa stanza, circondato da acqua torbida e puzzolente. Il suo coperchio di pietra giace infranto in tre pezzi sott'acqua, lungo il lato nord del sarcofago. Un incantesimo *individuazione del magico* rivela un'aura magica di invocazione attorno al sarcofago. Quei personaggi che sollevano i frammenti del coperchio fuori dall'acqua notano che il coperchio era stato scolpito per riprodurre le fattezze di un barbaro urlante e armato di ascia.

L'esposizione all'umidità ha fatto marcire le ossa nel sarcofago, che sono ridotte a una poltiglia nera.

Trappola. Se i contenuti del sarcofago sono disturbati, un'ascia da battaglia spettrale compare al di sopra del sarcofago. L'ascia da battaglia è creata da una magia simile a un incantesimo *arma spirituale* ed è considerato un effetto magico di 2° livello al fine di dissolverlo. L'ascia da battaglia spettrale non può essere danneggiata, non può uscire dalla stanza e bersaglia soltanto le creature, agendo a conteggio di iniziativa 20. A ogni suo turno, si muove di un massimo di 3 metri ed effettua un attacco con incantesimo in mischia (+5 al tiro per colpire) contro un bersaglio disponibile, infliggendo 6 (1d8 + 2) danni da forza se colpisce. L'effetto termina quando non ci sono più creature nella stanza e la trappola si ripristina dopo 24 ore.

D17. Altare di Myrkul

Il DM legge o parafrasa il brano seguente ai giocatori quando i personaggi entrano nella stanza per la prima volta:

> Questa camera asciutta e parzialmente crollata contiene un altare di pietra circondato da ossa e teschi di umanoidi. La superficie dell'altare è coperta da dozzine di candele di cera nera semisciolte, tutte attualmente spente.

Se una o più delle candele nere sull'altare vengono accese, proiettano una luce verde che rivela una serie di scritte nere sulle pareti. Le scritte, che non sono visibili in altri modi, recitano in Comune: "ALZATEVI E FATEVI CONTARE!" Se queste parole vengono pronunciate a voce alta entro 1,5 metri dall'altare, le parole scompaiono e le ossa nascoste sotto i detriti all'estremità nord della stanza si animano e si saldano l'una all'altra, formando tre **scheletri** umani animati. Gli scheletri sono non morti malvagi, ma obbediscono ai comandi di chiunque abbia pronunciato le parole che li hanno animati, prestando servizio a quell'individuo finché non vengono distrutti o il loro padrone non viene ucciso.

D18. Accumulo di Gas

Il soffitto di questa stanza allagata è sorretto da numerose travi di legno. L'aria qui puzza di uova marce, un intenso fetore che si diffonde da oltre la stanza. Ogni personaggio che si avvicina a quest'area e che supera una prova di Saggezza (Sopravvivenza) con CD 10 capisce che il fetore è indice della presenza di gas infiammabile nella stanza. Il gas in questione si disperde prima di arrivare alle altre aree del dungeon e i cultisti dei Tre Morti spengono le loro torce prima di attraversare quest'area.

Chi porta una torcia o un'altra fiamma aperta nella stanza piena di gas innesca un'esplosione che si propaga in tutta la stanza. Le creature completamente immerse in acqua non subiscono danni, ma tutte le altre devono effettuare un tiro salvezza su Destrezza con CD 15; se lo falliscono, subiscono 14 (4d6) danni da fuoco, mentre se lo superano, subiscono la metà di quei danni. Tutte le travi di legno che sorreggono il soffitto sono distrutte dall'esplosione, cosa che potrebbe provocare il crollo del soffitto (vedi "Tratti del Dungeon" nell'area D5). L'esplosione consuma inoltre il gas presente, che si riformerà lentamente e tornerà a costituire un pericolo dopo 24 ore.

D19. Cripta Parzialmente Crollata

Buona parte di questa stanza è crollata e i detriti hanno seppellito quasi del tutto un sarcofago di pietra saccheggiato anni fa. Nella stanza non resta nulla di interessante.

D20. Cripta Semi-Saccheggiata

Un sarcofago aperto è situato in fondo a questa cripta polverosa. Il suo pesante coperchio di pietra giace sul lato del sarcofago rivolto verso la parete sud. Il lato rivolto a nord del sarcofago mostra degli affreschi sbiaditi di guerrieri armati di lancia che cavalcano alla carica attraverso una pianura dorata.

Tesoro. Una perquisizione sommaria del sarcofago non rivela altro che polvere e ossa sparpagliate di umanoidi. Se un personaggio conduce una ricerca più dettagliata, capisce che il sarcofago ha un doppiofondo fatto di stucco spesso 2,5 cm. Sfondando lo strato di stucco, compare una cavità sottostante che contiene una mummia umana che galleggia in una bassa pozza di salsedine rossastra. La mummia ha due eliotropie (50 mo ciascuna) incastonate nelle orbite degli occhi e una *borsa dei fagioli magici* dove normalmente dovrebbe trovarsi il cuore. I personaggi devono strappare intenzionalmente il petto della mummia per trovare la borsa nascosta. La mummia è inanimata e non reagisce in caso di furto.

D21. Cripta degli Zombi

I personaggi che origliano alla porta di questa stanza sentono dei flebili gemiti di umanoidi provenire dall'interno. Il DM descrive la stanza ai giocatori in questo modo:

> Sei umani gementi dalla carne putrefatta si aggirano arrancando per questa cripta polverosa, che esala un fetore di morte. Un sarcofago di pietra aperto poggia contro la parete di fondo. Il coperchio giace in frantumi sul pavimento circostante.

I cadaveri ambulanti sono sei **zombi** creati da Flennis (vedi l'area D13) dai resti delle vittime uccise dai cultisti dei Tre Morti. Gli zombi obbediscono solo alla loro creatrice e attaccano tutti gli altri, inclusi gli altri membri del culto dei Tre Morti.

Il lato nord del sarcofago è decorato con un bassorilievo di un'agghiacciante scena di cannibalismo umano. Il sarcofago è stato saccheggiato molto tempo fa e un'ispezione del suo interno rivela solo un teschio umano privo di mascella e alcuni frammenti ossei.

D22. Sala delle Torture

I seguaci di Bane torturano e interrogano i prigionieri in questa stanza. Il DM descrive la stanza ai giocatori nel modo seguente:

> Le pareti e il pavimento di questa stanza sono sporchi di strisce e chiazze di sangue essiccato. Due corpi penzolano ammanettati alle pareti est e sud. Il primo è un vecchio umano, la seconda una giovane tiefling. Entrambi sono segnati da ferite insanguinate e nessuno dei due si muove. Al centro della stanza è stata collocata una solida sedia di legno, su cui è appoggiata una frusta insanguinata. Un secchio pieno per metà di sale giace sul pavimento a poca distanza.

I seguaci di Bane strofinano sale sulle ferite dei prigionieri che torturano in questa sala. Il console di ferro Yignath (vedi l'area D12) porta con sé le chiavi di entrambe le paia di manette, che hanno CA 19, 10 punti ferita e immunità ai danni psichici e da veleno. Un personaggio dotato di attrezzi da scasso può scassinare un paio di manette effettuando con successo una prova di Destrezza con CD 15.

Il vecchio umano è morto. Si chiamava Effinax Zalbor, un coordinatore carovaniero al servizio della famiglia patriar dei Jhasso, comproprietaria di una compagnia di spedizioni attiva in tutte le Terre Centrali Occidentali (vedi l'area D12).

La tiefling possiede 0 punti ferita ed è priva di sensi ma stabile. Si chiama Vendetta Kress ed è una **popolana** neutrale che parla il Comune e l'Infernale. Possiede resistenza ai danni da fuoco e scurovisione entro un raggio di 18 metri. Vendetta distribuisce vino e liquori per la famiglia patriar degli Oathoon di Baldur's Gate ed è stata attacca nella Città Bassa. Ha perso i sensi ed è stata portata quaggiù per essere torturata. Durante gli interrogatori ha fornito ai suoi carcerieri informazioni sugli Oathoon e sulle loro misure di sicurezza. Ha anche assistito all'interrogatorio e alla morte di Effinax, che è stato torchiato a lungo per ottenere informazioni sulla famiglia Jhasso.

Se liberata, Vendetta rimane con i personaggi finché non si presenta un'opportunità di fuga. Prima che questo accada, tuttavia, condivide le informazioni seguenti con i suoi liberatori. Durante la sua incarcerazione, ha sentito quella che sembrava una pesante porta di pietra aprirsi e chiudersi raschiando di tanto in tanto, accompagnata dal rumore di passi che avanzavano nell'acqua. Il rumore proveniva da nord. Questa informazione potrebbe indurre i personaggi a cercare una porta segreta in quella direzione (vedi l'area D23).

Se Vendetta sopravvive alla sua ordalia nel dungeon, diffonde la storia della sua sconvolgente fuga a tutta la sua rete di contatti a Baldur's Gate, che include la maggior parte dei proprietari delle taverne cittadine.

D23. Porta Segreta e Sentinella

Lungo la parete nord di questo tunnel allagato si cela una porta segreta che conduce all'area D27. Un **pugno di Bane** (vedi pagina 233 per la sua scheda delle statistiche) è in piedi nell'acqua a sud della porta segreta, tiene in mano una torcia accesa e sorveglia le scale a ovest. Nel suo primo turno dopo avere avvistato i personaggi, si ritira nell'area D25 e bussa energicamente alla porta per svegliare i suoi compagni cultisti, gridando "Intrusi!" a pieni polmoni per mettere in guardia l'occupante dell'area D26.

D24. Il Riposo di Myrkul

I seguaci di Myrkul usano questa cripta saccheggiata come luogo dove riposare. Il DM descrive questa stanza ai giocatori nel modo seguente:

> Quattro torce tremolanti su altrettanti sostegni alle pareti illuminano questa cripta, il cui centro è occupato da un sarcofago di pietra aperto. Il sarcofago non è decorato con incisioni o decorazioni di altro tipo, ma è pieno di teschi e ossa di umanoidi. Sei giacigli impolverati sono stesi sul pavimento attorno al sarcofago.

I Myrkuliti hanno riempito il sarcofago con i teschi e le ossa rinvenuti in tutto il dungeon, per creare una sorta di altare dedicato al Signore delle Ossa.

D25. Il Riposo di Bane

Quattro **pugni di Bane** (vedi pagina 233 per la loro scheda delle statistiche) dormono appoggiati alle pareti di questa cripta saccheggiata e parzialmente crollata. Indossano tutti l'armatura e tengono le armi a portata di mano. Se risvegliati da rumori forti o dalla guardia nell'area D23, afferrano le loro armi e si mobilitano rapidamente per respingere qualsiasi intrusione.

La stanza è illuminata da due torce tremolanti infilate nei sostegni alle pareti nord e ovest. Un sarcofago di pietra vuoto occupa il centro della stanza. Il coperchio giace dietro di esso, semisepolto tra i detriti sul pavimento.

D26. Il Riposo di Bhaal

Il DM legge o parafrasa il brano seguente quando i personaggi entrano in quest'area per la prima volta:

> Quattro torce tremolanti nei sostegni alle pareti illuminano questa cripta parzialmente crollata. Un sarcofago aperto al centro dell'area è pieno di sangue fino all'orlo. Alcuni rivoli sono colati lungo i fianchi e hanno formato delle pozzanghere alla base. Il coperchio del sarcofago giace dietro il sarcofago stesso, semisepolto tra i detriti.

I veneratori di Bhaal amano immergersi nel sangue umano con cui hanno riempito il sarcofago. Una **mietitrice di Bhaal** (vedi pagina 234 per la sua scheda delle statistiche) si nasconde dietro il sarcofago, grondante sangue da capo a piedi. Al primo cenno della presenza di intrusi, usa un incantesimo *camuffare se stesso* per apparire come una fragile vecchia di nome Nebra. In questa forma, afferma di essere una fioraia catturata dai Tre Morti e condotta nel dungeon come schiava. Se i personaggi si lasciano imbrogliare e portano Nebra con loro, la donna afferma di conoscere l'ubicazione di una porta segreta (nell'area D23) e tenta di condurli oltre di essa, fino all'area D29, dove spera di trovare rinforzi. Se conduce il gruppo fino a un'area occupata da altri cultisti, accantona il camuffamento e attacca. Attacca anche se il suo incantesimo termina prima di allora.

D27. Eco della Battaglia

Questo passaggio allagato è largo tre metri e sorretto a intervalli regolari da travi di legno. I tronconi anneriti di alcune vecchie torce galleggiano sull'acqua torbida. Nel punto in cui il tunnel curva a ovest verso l'area D29, i personaggi sentono l'eco di una battaglia in corso in quell'area.

D28. Vecchia Cantina

Questa stanza allagata era una volta una cantina, il cui passaggio a est, ora crollato, un tempo conteneva una scalinata che saliva fino a una residenza cittadina. Nelle acque torbide si nascondono quattro **scheletri** umani animati che emergono e attaccano chiunque attraversi la stanza.

D29. Mortlock Vanthampur

Il rumore del combattimento si intensifica quando i personaggi si avvicinano a quest'area. Il DM descrive la scena ai giocatori in questo modo:

> In fondo al corridoio, si apre una camera allagata dove alcuni rozzi scalini salgono verso sud, nord e nordest. Il pavimento si incurva verso l'alto al centro della stanza, formando un isolotto che affiora dal livello dell'acqua. Alcuni cadaveri e tronconi di torce spente galleggiano nell'acqua attorno all'isolotto, dove due uomini si fronteggiano ad armi sguainate muovendosi in cerchio. Il primo è un bruto alto, dal volto sfigurato, privo di armatura e armato di un randello pesante. Torreggia sull'altra figura, ma è gravemente ferito. La figura più piccola è muscolosa e a torso nudo. Stringe un pugnale insanguinato in una mano e una torcia nell'altra. Il suo teschio sembra scarnificato.

L'uomo con il randello è il ventinovenne **Mortlock Vanthampur** (vedi pagina 26 per la sua scheda delle statistiche), a cui rimangono 30 punti ferita. Il suo avversario è una **testa di morte di Bhaal** (vedi pagina 234 per la sua scheda delle statistiche) di nome Vaaz, ancora illeso. Altri quattro cultisti dei Tre Morti giacciono riversi senza vita nell'acqua, con il teschio spaccato da Mortlock.

Mortlock è a malapena tollerato da sua madre, la Duchessa Thalamra Vanthampur, e disprezzato dai suoi fratelli maggiori, Thurstwell e Amrik, che lo considerano un sempliciotto e un abominio. Una metà del volto di Mortlock è rimasta sfregiata dalle fiamme quando era bambino e il volto sfigurato ora gli conferisce un aspetto temibile. È stato inviato al dungeon delle terme da sua madre per aiutare i seguaci dei Tre Morti a coordinare gli attacchi contro la città. Quando è diventato evidente che i cultisti dei Tre Morti erano in grado di agire senza l'aiuto di Mortlock, Thurstwell e Amrik hanno tramato assieme ad alcuni cultisti di Bhaal per assassinare Mortlock senza che loro madre lo venisse a sapere.

Mortlock e Vaaz smettono di combattere quando i personaggi arrivano. Vaaz, convinto che i personaggi siano dei compari di Mortlock, si disimpegna dallo scontro al suo turno successivo e si ritira nell'area D33, dove organizza un'ultima, strenua difesa. Vaaz porta via la sua torcia. Anziché inseguirlo, Mortlock cerca di stipulare un'alleanza con i personaggi. Se il gruppo giunge a un accordo con Mortlock, questi fornisce le informazioni seguenti in cambio di una promessa di amnistia:

- "Sono stato tradito. Quegli assassini cospiravano assieme ai miei fratelli per uccidermi. Se non foste arrivati voi, sarei morto. Vi devo la vita."
- "La mia famiglia paga i cultisti dei Tre Morti per assassinare dei cittadini a caso. Il nostro obiettivo è dimostrare che i Pugni Fiammanti non sono in grado di fare il loro lavoro. Quando la città smetterà di pagarli, i Pugni Fiammanti non avranno più motivo di restare in città. E quando non ci saranno più, nessuno potrà impedire a mia madre di diventare la prossima granduchessa. Se le cose andranno come vuole lei, Baldur's Gate farà la stessa fine di Elturel e sarà trascinata nei Nove Inferi."
- "Mia madre è uno dei tre membri rimanenti del Consiglio dei Quattro, che governa Baldur's Gate. È stata essenziale nel convincere Ulder Ravengard a recarsi a Elturel per incontrare il sommo osservatore,



Mortlock Vanthampur

Umanoide Medio (umano), legale malvagio

Classe Armatura 12
Punti Ferita 90 (12d8 + 36)
Velocità 9 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
18 (+4)	14 (+2)	17 (+3)	10 (+0)	12 (+1)	13 (+1)

Abilità Atletica +6, Intimidire +5
Sensi Percezione passiva 11
Linguaggi Comune
Sfida 3 (700 PE)

Indomito (2/Giorno). Mortlock può ripetere un tiro salvezza che ha fallito. Deve usare il nuovo risultato.

Azioni

Multiattacco. Mortlock effettua due attacchi con il suo randello pesante.

Randello Pesante. *Attacco con Arma da Mischia:* +6 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 9 (2d4 + 4) danni contundenti, più 5 (2d4) danni contundenti se Mortlock ha subito danni a partire dalla fine del suo turno precedente.

Balestra Pesante. *Attacco con Arma a Distanza:* +4 al tiro per colpire, gittata 30/120 m, un bersaglio. *Colpito:* 7 (1d10 + 2) danni perforanti.

Thavius Kreeg. Ora che Ravengard non c'è più, i Pugni Fiammanti sono senza un capo e sono vulnerabili."

- "I cultisti dei Tre Morti ricevono pagamenti regolari da mio fratello Amrik, che gestisce un'attività da prestasoldi in una taverna chiamata la Lanterna Bassa. Mia madre non ha un'alta opinione di me, ma stravede per Amrik. È sempre stato il suo preferito."
- "Il mio fratello maggiore, Thurstwell, usa gli imp come spie in tutta la città. Tiene le terme sotto sorveglianza e probabilmente sa che siete qui. È molto malato e raramente lascia la tenuta di nostra madre."
- "Se siete riusciti ad arrivare fin qui, avete ucciso quasi tutti i capi del culto dei Tre Morti. Il tesoro dei cultisti è custodito nelle vicinanze" (Mortlock indirizza i giocatori verso l'area D30).

Se i personaggi lo lasciano andare, Mortlock si nasconde in città finché non riesce a trovare un passaggio su una nave e a lasciare Baldur's Gate, con l'intenzione di non tornare mai più.

Mortlock ha paura di affrontare sua madre o i suoi fratelli. Detto questo, una prova di Carisma (Persuasione) con CD 14 effettuata con successo può convincerlo ad aiutare i personaggi a catturare o uccidere Amrik alla Lanterna Bassa (vedi pagina 28). Fatto questo, Mortlock lascia la città al più presto possibile per sfuggire alla collera di sua madre.

D30. Il Tesoro Rubato di Tiamat

Una breve scalinata sale fino a una camera circolare con quattro forzieri di legno chiusi con un lucchetto e impilati in mezzo al pavimento. I forzieri sono chiusi a chiave, ma i personaggi potrebbero avere strappato le chiavi dal console di ferro nell'area D12. Un personaggio può anche scassinare un lucchetto usando gli arnesi da scasso ed effettuando con successo una prova di Destrezza con CD 15.

Tesoro. Ogni forziere pesa 12,5 kg vuoto e tutti e quattro contengono una parte del bottino sottratto dal tesoro di Tiamat su Avernus. Questo tesoro è stato portato a Baldur's Gate dai diavoli in combutta con Zariel ed è stato ceduto ai cultisti dei Tre Morti da Amrik Vanthampur su ordine di sua madre, la Duchessa Thalamra Vanthampur. I contenuti di ogni forziere sono descritti di seguito.

Il forziere 1 contiene 4.500 mr e due fiale di cristallo rosso con un tappo d'oro (25 mo ciascuna). Ogni fiala contiene una *pozione del soffio di fuoco*. Quando contiene le monete e le fiale, il forziere pesa 35 kg.

Il forziere 2 contiene dieci agate ad occhio (10 mo ciascuna) sparpagliate tra 1.250 ma. Quando contiene le monete e le gemme, il forziere pesa 18,5 kg.

Il forziere 3 contiene una delicata maschera di porcellana a forma di drago (25 mo) appoggiata su un letto di 2.400 mr e 500 ma. Quando contiene le monete, il forziere pesa 27,5 kg. La maschera pesa 0,5 kg.

Il forziere 4 contiene una corona di bronzo con cinque punte (250 mo). Ogni punta è modellata e dipinta per assomigliare a uno dei cinque draghi cromatici (bianco, blu, nero, rosso e verde). La corona pesa poco più di 1 kg.

D31. Torce

Una cassa di legno è custodita in questa alcova, altrimenti vuota. La cassa può contenere fino a sessanta torce, ma ha bisogno di essere rifornita. Al suo interno restano solo cinque torce.

D32. Merci Rubate

Nove casse di legno sono sparpagliate in questa stanza. In mezzo alle casse si aggirano furtivamente sei **topi** innocui come quello incontrato nell'area D14.

Tesoro. Sei delle casse sono vuote, ad eccezione di un po' di paglia da imballaggio. Le altre tre contengono merci

rubate che i cultisti non hanno ancora rivenduto, tra cui razioni per dieci giorni, un sacchetto con venti triboli, tre ampolle di fuoco dell'alchimista, sei paia di manette, quattro acciarini e pietre focaie, nove pugnali e quattro *pozioni di guarigione* custodite in fiale di vetro.

D33. L'Alleanza dei Tre Morti

Se Vaaz è fuggito dall'area D29, ora si trova davanti alle statue della sezione ovest della stanza. La sua torcia tremolante giace a terra accanto a lui. Il DM descrive la stanza ai giocatori nel modo seguente:

> Alcuni tronconi anneriti di torce giacciono sparpagliati sul pavimento di questa stanza, il cui lato ovest è occupato da tre statue di legno dipinte e alte un metro e ottanta. Ogni statua poggia su un blocco di pietra rosso alto sessanta centimetri, che la fa apparire più alta e minacciosa.
>
> La statua centrale assomiglia a un uomo pesantemente corazzato il cui volto è nascosto dietro la temibile visiera del suo elmo. È dipinto di rosso, ad eccezione del suo guanto d'arme destro, che è nero. La statua stringe con quel guanto d'arme una lancia color rosso sangue puntata verso l'alto. La statua a nord raffigura un nobile avvolto in una veste viola che indossa una maschera carnevalesca e tiene un pugnale nascosto dietro la schiena. La statua a sud raffigura uno scheletro avvolto in una tunica nera con le mascelle spalancate e le mani ossute tese in avanti.

I Baniti, i Bhaaliti e i Myrkuliti si radunano in questa stanza per progettare i loro attacchi contro la città soprastante. Questi incontri sono spesso litigiosi, anche se i seguaci di Bhaal e di Myrkul solitamente finiscono per piegarsi agli umori dei veneratori di Bane, che hanno una mentalità più strategica.

Ogni statua è di solido legno e pesa 75 kg. Una statua può essere buttata giù dal piedistallo effettuando con successo una prova di Forza (Atletica) con CD 10.

Statua di Bane. La statua dell'uomo corazzato rappresenta Bane. La sua lancia è una vera lancia, ma non è magica. La prima volta che un umanoide giunge entro 1,5 metri da questa statua, deve superare un tiro salvezza su Carisma con CD 12 altrimenti sarà obbligato a inginocchiarsi. Quando una creatura è inginocchiata davanti alla statua, non può muoversi, effettuare azioni o reazioni. La creatura può ripetere il tiro salvezza alla fine di ognuno dei suoi turni, terminando l'effetto su se stessa in caso di successo.

Statua di Bhaal. La maschera carnevalesca di questa statua è un pezzo separato che può essere sganciato e rimosso, rivelando il sottostante volto spettrale e scheletrico di Bhaal.

Statua di Myrkul. Chiunque profani questa statua è maledetto dal Signore delle Ossa. Finché la maledizione non termina tramite un incantesimo *rimuovi maledizione* o altre magie analoghe, il profanatore non ottiene alcun beneficio dalle forme di guarigione magiche.

Sorpresa! I Cultisti del Drago!

Se i personaggi ripuliscono il dungeon dalla presenza dei cultisti di Bane, Bhaal e Myrkul, i seguaci rimanenti dei Tre Morti evitano il dungeon e le terme, capendo che quelle aree non sono più sicure.

Quando i personaggi escono dal dungeon e dalle terme, devono affrontare un ultimo incontro in cortile (area D1). Il DM legge o parafrasa il brano seguente per descrivere la scena:



Ultiss, cultista di Tiamat

> Quando uscite dalle terme, cinque figure balzano giù dalla cima delle mura del cortile per affrontarvi. Oltre ad armature di cuoio nere, indossano strane maschere e mantelli che impartiscono loro una forma vagamente simile a quella di un drago. Tutte e cinque impugnano lame di acciaio ricurve che ricordano gli artigli dei draghi.

Le figure sono quattro **cultisti** umani di Tiamat guidati da un **cultista fanatico** umano di nome Ultiss. Questi veneratori di Tiamat sono cultisti caotici malvagi inviati da Arkhan il Crudele (vedi il capitolo 3) per recuperare le ricchezze sottratte al tesoro della regina dei draghi su Avernus dagli agenti di Zariel (tesori poi consegnati alla Duchessa Vanthampur e ai suoi figli per comprare la lealtà dei seguaci dei Tre Morti).

Guidati dalle visioni inviate da Tiamat, i cultisti percepiscono quando si trovano a meno di 300 metri dal suo bottino rubato. Se i personaggi si sono impossessati di parte dei tesori nell'area D30, i cultisti li attaccano per riprenderseli. Altrimenti, i cultisti intimano ai personaggi

di farsi da parte e di non immischiarsi negli affari altrui. Una volta recuperato il tesoro perduto della regina dei draghi, i cultisti intendono dare la caccia ai Vanthampur e ucciderli, assieme a chiunque altro sia ritenuto un agente di Zariel a Baldur's Gate. I cultisti che sopravvivono a questo incontro possono ricomparire successivamente per aiutare o ostacolare i personaggi, a discrezione del DM.

Se l'**imp** invisibile dell'area D1 è presente quando i cultisti di Tiamat affrontano i personaggi, la creatura osserva silenziosamente i due gruppi che interagiscono per poi fare rapporto a Thurstwell Vanthampur alla villa di famiglia.

Prossima Tappa?

Convinto che i suoi due fratelli maggiori abbiano tramato per ucciderlo, Mortlock Vanthampur sprona i personaggi a catturare o uccidere Amrik presso una taverna del porto chiamata la Lanterna Bassa. L'avventura presume che questo sia il luogo successivo che i personaggi visiteranno. Se i personaggi hanno bisogno di un ulteriore incentivo per dare la caccia ad Amrik, Mortlock garantisce che sua madre tiene molto alla sua incolumità e sarà disposta a negoziare per la sua liberazione se i personaggi lo catturano. Fa notare che sarebbe poco saggio farsi nemica una duchessa di Baldur's Gate senza avere carte in mano per contrattare. Se i personaggi decidono invece di attaccare Villa Vanthampur, l'avventura prosegue con la sezione "Villa Vanthampur" (pagina 32).

Una volta superato il Dungeon dei Tre Morti, i personaggi dovranno avanzare al 3° livello prima di dirigersi alla Lanterna Bassa o a Villa Vanthampur.

La Lanterna Bassa

La Lanterna Bassa è una vecchia nave mercantile a tre alberi permanentemente ormeggiata al lato est del porto. Da tempo non è più in grado di navigare ed è stata convertita in una taverna e sala da gioco aperta a ogni ora del giorno e della notte. Il gioco di dadi "Ossa di Baldur" è molto popolare anche qui, oltre che nelle altre taverne di Baldur's Gate (vedi il riquadro "Taverne di Baldur's Gate" a pagina 16).

Altri Incontri con i Tre Morti

Dopo che i personaggi hanno ripulito il Dungeon dei Tre Morti potrebbero incontrare altri servitori di Bane, Bhaal o Myrkul in altre parti di Baldur's Gate. Questi nemici (vedi l'appendice D) solitamente agiscono in gruppi misti di Baniti, Bhaaliti e Myrkuliti. Di seguito sono elencati alcuni incontri appropriati per un gruppo di quattro o cinque personaggi di livello compreso tra il 3° e il 5°:

Squadra di rapitori (per personaggi di 3° livello). Quattro **pugni di Bane**, tre **lame notturne** e due **necromiti di Myrkul** cercano di catturare uno o più cittadini, con l'intenzione di torturarli o di chiedere un riscatto.

Squadra di assassini (per personaggi di 4° livello). Un **console di ferro** con due **pugni di Bane** come guardie del corpo usa tre **lame notturne** come esploratori e assassini per aggredire qualche passante casuale. Un **teschio sferzatore di Myrkul** fornisce supporto magico, lanciando incantesimi *oscurità* per confondere gli avversari e facilitare la fuga.

Squadra di vendicatori (per personaggi di 5° livello). Un **guanto nero di Bane** dà la caccia ai personaggi assieme a due **mietitori di Bhaal** e a un **maestro delle anime**, che comanda una squadra di non morti composta da sei **scheletri** o quattro **zombi**.

A Proposito della Taverna

L'ubicazione della Lanterna Bassa è indicata nella mappa 1.1 (pagina 13), mentre la mappa 1.4 mostra il suo interno. Il DM descrive la taverna ai giocatori nel modo seguente:

> La Lanterna Bassa è solo una sagoma immersa nella nebbia finché non arrivate a poche decine di metri da essa, quando i suoi alti alberi e il suo scafo scricchiolante diventano visibili. La nave riconvertita è ancora dotata del suo sartiame ma è priva di vele ed è ancorata al molo con robuste catene. Una scalinata di legno parte dal bordo del molo e sale fino al ponte principale. Una lanterna a prua proietta una strana luce verdastra, a indicare che la taverna è aperta per affari.

Durante il giorno la Lanterna Bassa è tranquilla ed è frequentata soltanto da pochi avventori che bevono e giocano d'azzardo in coperta. Il locale si anima di notte, quando diventa un punto d'incontro popolare per gli incontri clandestini con alcuni degli abitanti più privi di scrupoli della città, tra cui vari pirati e mercenari dei Pugni Fiammanti fuori servizio.

La proprietaria e gestrice del locale è Laraelra Thundreth, una **maga** umana di mezz'età nota come "la Capitana" al suo personale e agli avventori regolari. Laraelra è una figura neutrale che non si cura degli affari privati dei suoi clienti e non si scompone troppo quando i visitatori vanno su di giri o diventano violenti (purché siano disposti a pagare per i danni quando tutto è finito). Laraelra si mostra spesso in pubblico con il suo **granchio** famiglio appollaiato su una spalla. Dall'alba a mezzogiorno, la donna si ritira in cabina (area L4) per mangiare, riposare e leggere il suo libro degli incantesimi.

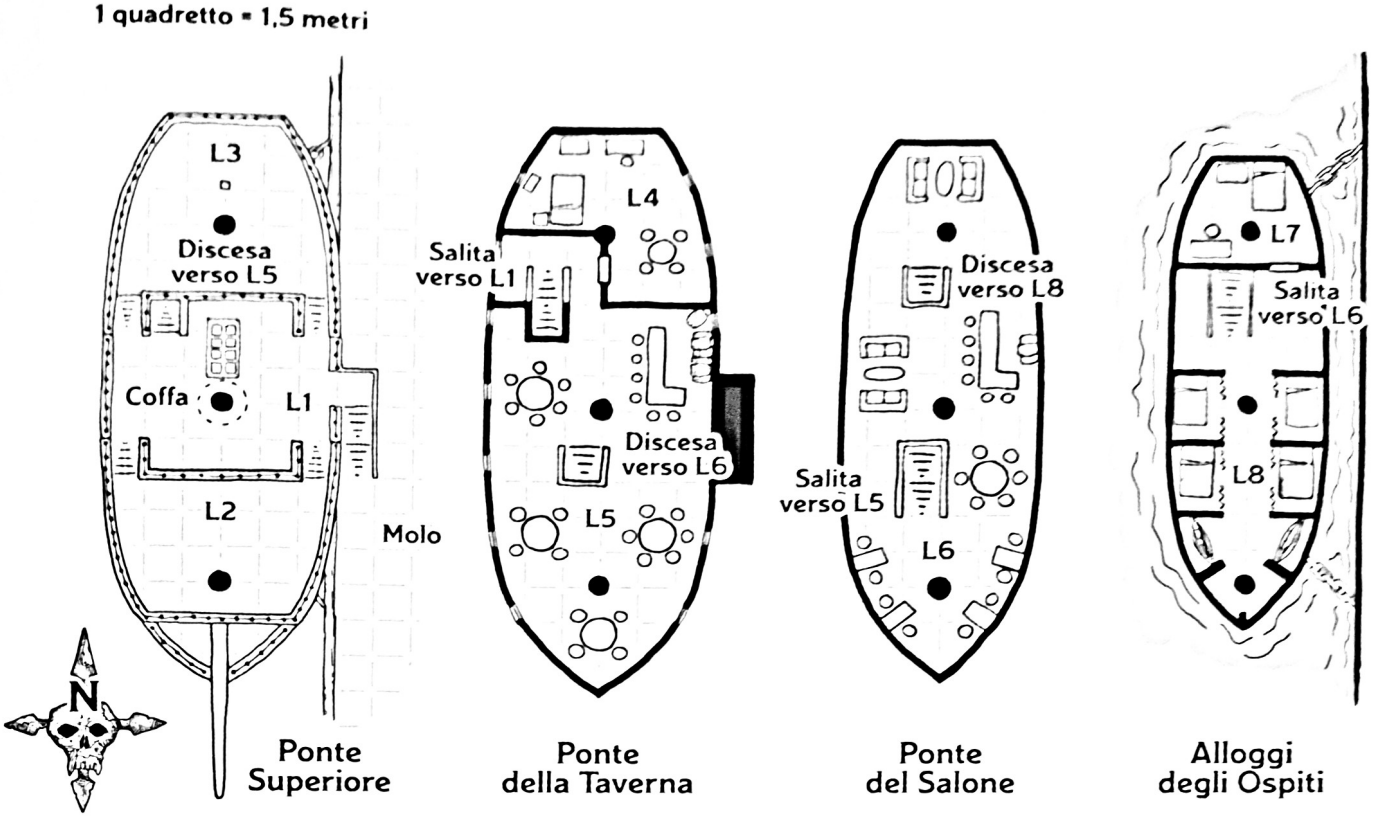
La Lanterna Bassa serve da bere e offre qualche spuntino, ma non prepara pasti completi. In un qualsiasi momento, il personale è composto da due **kenku** baristi e sei buttafuori (**malviventi** umani). Il personale lavora alternandosi in tre turni di otto ore: ogni gruppo stacca quando arriva quello successivo.

Avventori della Taverna

La Lanterna Bassa attira gli abitanti meno facoltosi della città, nonché i mercanti stranieri e i marinai che hanno soldi da buttare. Tra gli avventori presenti durante la visita iniziale dei personaggi sono inclusi i seguenti:

- Grimboot (**duergar** legale malvagio), un picchiatore scorbutico e dagli occhi strabici che riscuote i debiti per conto della gilda di ladri locale
- Hitoshi Jade (**popolano** umano neutrale), un marinaio ubriaco di una nave mercantile chiamata il *Gabbiano Dorato*, di proprietà della famiglia patriar degli Irlentree
- Jorunn Nighbury (**popolano** umano neutrale), un timido allevatore di cavalli che lavora per la famiglia patriar dei Belt, ma oberato dai debiti di gioco
- Skadric Salakar (**veterano** umano neutrale malvagio), un soldato ozioso dei Pugni Fiammanti che è stato sospeso per una decade senza paga per negligenza in servizio
- Prynn Derringwhistle (halfling cuoreforte **popolano** legale neutrale), un occhialuto raschiatore di scafi a cui piace intonare a voce alta vecchi canti marinareschi
- Aerith e Beldan (**drow** caotici buoni), gemelli inseparabili e vagamente a disagio che hanno lasciato l'Underdark in cerca di avventure in superficie

Amrik Vanthampur gestisce la sua attività nella Lanterna Bassa con il permesso di Laraelra. I personaggi che lo cercano vengono indirizzati all'area L6.



Mappa 1.4 La Lanterna Bassa

Aree della Taverna

Le descrizioni delle aree seguenti fanno riferimento alla mappa 1.4.

L1. Ponte Principale

Il DM descrive quest'area ai giocatori nel modo seguente:

> Il ponte principale della vecchia nave è dotato di scalinate che salgono al castello di poppa e a quello di prua e di una terza scalinata che scende sottocoperta. Una botola di legno chiusa con un lucchetto e dotata di vetri funge da lucernario per il ponte sottostante, la taverna vera e propria, visibile oltre i pannelli di vetro. Quattro gabbiani morti giacciono sul ponte e due corvi gracchiano al vostro indirizzo dalla coffa, situata a una dozzina di metri d'altezza tra il sartiame della nave.

I corvi sono due **imp** che hanno mutato forma. Thurstwell Vanthampur (vedi pagina 34) usa gli imp per tenere d'occhio suo fratello Amrik. Gli imp adorano uccidere gli eventuali gabbiani di passaggio e il personale della taverna non capisce perché il ponte sia sempre disseminato di carcasse di gabbiani. Se un personaggio esamina un gabbiano morto ed effettua con successo una prova di Saggezza (Medicina) con CD 13, capisce che l'uccello è stato ucciso con un pungiglione.

Se gli imp vedono Amrik scendere dalla nave, lo seguono per assicurarsi che nessuno lo stia pedinando. Se capiscono che Amrik è in pericolo, planano per attaccare chiunque sembri minacciarlo. Altrimenti gli imp evitano il combattimento e diventano invisibili per evitare di essere catturati o uccisi.

L2. Castello di Prua

Sul ponte giacciono alla rinfusa i cadaveri di 1d4 gabbiani (vedi l'area L1 per ulteriori informazioni). In cima alla prua della nave, è appesa una lanterna a vetri verdi che indica che la taverna è aperta al pubblico. Un membro del personale striscia in cima alla prua per spegnere la lanterna, riempirla d'olio e riaccenderla ogni giorno a solealto.

Nelle notti più chiare e limpide, Laraelra sposta tavoli, sedie e lanterne su questo ponte in modo che i clienti possano bere e giocare d'azzardo sotto il cielo stellato.

L3. Castello di Poppa

Il timone e la ruota del capitano sono stati rimossi lasciando buchi e fessure vuote nell'area che occupavano. Come nell'area L2, Laraelra a volte sposta i tavoli, le sedie e le lanterne su questo ponte affinché i clienti possano sedersi all'aperto quando di notte c'è bel tempo.

L4. Cabina di Laraelra

La serratura della porta della cabina di Laraelra è arrugginita al punto di diventare inutile e la donna non si è presa il disturbo di sostituirla. Di conseguenza, la sua cabina non è chiusa a chiave. Uno dei buttafuori nell'area L5 tiene d'occhio la porta e aggredisce chiunque tenti di aprirla ad eccezione di Laraelra.

Il DM descrive i contenuti della cabina ai giocatori nel modo seguente:

DYSON LOGOS



Amrik Vanthampur

Umanoide Medio (umano), legale malvagio

Classe Armatura 17 (armatura di cuoio, modificatore di Carisma)
Punti Ferita 66 (12d8 + 12)
Velocità 9 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
12 (+1)	18 (+4)	12 (+1)	14 (+2)	14 (+2)	15 (+2)

Abilità Acrobazia +6, Atletica +3, Inganno +6, Intuizione +6
Sensi Percezione passiva 12
Linguaggi Comune, Infernale
Sfida 3 (700 PE)

Difesa Sopraffina. Finché Amrik indossa un'armatura leggera o non indossa alcuna armatura e non impugna uno scudo, la sua CA include il suo modificatore di Carisma.

Azioni

Multiattacco. Amrik effettua tre attacchi con il pugnale.

Pugnale. *Attacco con Arma da Mischia o a Distanza:* +6 al tiro per colpire, portata 1,5 m o gittata 6/18 m, un bersaglio. *Colpito:* 6 (1d4 + 4) danni perforanti.

Bomba Fumogena (1/Giorno). Amrik lancia una bomba fumogena fino a 6 metri di distanza. La bomba esplode all'impatto e crea una nube di fumo nero che riempie una sfera del raggio di 3 metri. L'area all'interno della nube è pesantemente oscurata. Un vento forte disperde la nube, che altrimenti permane fino alla fine del turno successivo di Amrik.

> Questa cabina è piena di mobili di legno scompagnati, tra cui un letto con colonne scolpite a forma di sirene, un comodino, un armadio, uno scrittoio con una sedia ricoperta di pellicce e un piccolo tavolo da pranzo circondato da quattro semplici sedie. Ai piedi del letto, è stato collocato un forziere da marinaio finemente decorato, tenuto chiuso da un lucchetto.

Laraelra tiene nascosta la chiave del forziere nella colonna del letto adiacente, la cui parte superiore può essere svitata per rivelare lo scomparto segreto in cui è nascosta la chiave. Altrimenti è possibile scassinare il lucchetto usando gli arnesi da scasso ed effettuando con successo una prova di Destrezza con CD 20.

Oltre agli oggetti descritti alla voce "Tesoro", più sotto, il forziere contiene quattro pugnali volanti che attaccano chiunque lo apra ad eccezione di Laraelra. Si usa la scheda delle statistiche della **spada volante**, ma con i cambiamenti seguenti:

- Ogni pugnale volante è un costrutto Minuscolo con 7 (3d4) punti ferita e un grado di sfida pari a 1/8 (25 PE).
- Ogni pugnale volante infligge 3 (1d4 + 1) danni perforanti quando colpisce.

Tesoro. Il forziere contiene un bel paio di stivali, una bottiglia di vino pregiato (10 mo), un mazzo di lettere scritte da un ammiratore segreto e il libro degli incantesimi di Laraelra, che contiene tutti gli incantesimi da lei preparati più *arma magica*, *folata di vento*, *identificare*, *inviare*, *linguaggi* e *sonno*.

L5. Sala Comune e Sala da Gioco

Questa è la parte più affollata e rumorosa della nave e puzza di sudore, di birra a poco prezzo, di legname marcio e di vecchio vomito. Tre buttafuori (**malviventi**) si posizionano in modo da vedere tutto ciò che accade nell'area. Quando Laraelra non si trova nella sua cabina (area L4), se ne sta seduta sul lato più corto del bancone con il suo granchio famiglio sulla spalla.

Laraelra accoglie tutti i nuovi arrivati con le stesse parole:

> "Benvenuti! Mi chiamo Laraelra Thundreth, ma la gente da queste parti mi chiama la Capitana. Se avete voglia di bere o di giocare, siete venuti nel posto giusto. Ma occhio a come vi muovete. A volte il locale può diventare un po' turbolento."

Il DM può usare la precedente sezione "Avventori della Taverna" per descrivere gli occupanti dell'area come necessario. Nel locale c'è sempre qualcuno pronto a giocare a Ossa di Baldur.

La taverna è illuminata da lanterne a olio appese e da quel poco di luce naturale che filtra dal vetro della botola e dai lerci oblò della nave. Gli oblò hanno un diametro di 45 cm e sono dotati di un gancio arrugginito sul lato interno che li tiene chiusi.

L6. Salone della Taverna

Questo salone occupa un intero ponte ed è illuminato dalle lanterne a olio appese al soffitto alto 2,4 metri tramite delle catene lunghe 30 cm. Il ponte è senza finestre e contiene un bancone, divani, tavolini bassi e tavoli dove i clienti possono socializzare e giocare d'azzardo. Tre dei buttafuori di Laraelra (**malviventi**) sono posizionati in modo da tenere d'occhio tutto il ponte.

Amrik Vanthampur (vedi la relativa scheda delle statistiche) ha trasformato un paio di poltrone e un basso tavolino lungo la parete di poppa nel suo ufficio personale. È da qui che gestisce la sua attività di prestasoldi. Molti dei suoi clienti regolari sono giocatori d'azzardo sfortunati che non riescono a coprire i loro debiti. In cambio di questo spazio, Amrik copre le spese del vino che viene consegnato alla Lanterna Bassa, rendendo così più proficua l'attività di Laraelra.

Amrik ha trentatré anni, se ne sta seduto sul divano di tribordo con i piedi sul tavolo e gli occhi sulla sala. Lascia il divano di babordo a disposizione dei clienti e si serve di due guardie del corpo. Kasharra, un **diavolo spinato**, se ne sta appollaiato sulla spalliera del divano di Amrik. Vhaltus, un sonnolento **malvivente** umano legale malvagio che porta i capelli rossi raccolti in un codino, se ne sta seduto all'estremità più vicina del bancone. Vhaltus ha con sé un sacchetto contenente 150 mo, che Amrik presta ai suoi clienti. Se pensa che la sua vita sia in pericolo, Amrik fa esplodere una bomba fumogena prima di fuggire su per le scale, lasciando le sue guardie del corpo a coprirgli la fuga.

Ad Amrik piace scambiare quattro chiacchiere di circostanza mentre beve qualcosa prima di passare a parlare d'affari. Ha insegnato al personale di Laraelra a riconoscere vari gesti innocui con le mani con cui indica di portare da bere al suo tavolo. Se vuole che nei bicchieri dei suoi clienti sia aggiunto del veleno, ha un segno segreto per indicare anche quello. Dietro il bancone è tenuta nascosta una bottiglietta che contiene quattro dosi di torpore (vedi "Veleni" nel capitolo 8 della *Dungeon Master's Guide*), che il barista kenku può versare nelle bevande quando Amrik dà il segnale.

L7. Cabina degli Ospiti

Questa cabina degli ospiti non è attualmente occupata. I mobili includono un letto, un armadio, una scrivania vuota e una sedia. Una lanterna a olio pende da un gancio arrugginito piantato sull'albero.

La serratura sulla porta della cabina si è arrugginita al punto di diventare inutilizzabile, ma la sedia della scrivania può essere piantata sotto il pomolo della porta per evitare che la porta si apra. Se la sedia viene usata in questo modo, per aprire la porta è necessario effettuare una prova di Forza (Atletica) con CD 13, facendo però molto rumore.

L8. Dormitori

Quest'area è disseminata di piccole falle, in quanto lo scafo della nave è quasi interamente sotto il livello dell'acqua a quest'altezza. Si sono formate alcune pozzanghere nelle aree in cui il pavimento si è incurvato e l'intera area puzza di vomito e di urina.

Quattro alcove in quest'area sono occupate da rozze brandine dove gli ubriachi possono dormire per smaltire la sbornia. A prua sono state installate quattro amache utilizzabili a scopi simili. In qualsiasi momento, 1d4 **popolani** privi di sensi giacciono sparpagliati per l'area e dormono della grossa per smaltire gli eccessi della notte precedente. Se i personaggi desiderano derubarli, ogni popolano possiede un borsello che contiene 1d6 ma e 2d6 mr.

Trattare con Amrik

A meno che tutti i personaggi non lo attacchino simultaneamente, Amrik presume che il gruppo sia venuto da lui in cerca di un prestito. È ben felice di concedergliene uno, fino a un limite di 150 mo (l'ammontare attualmente custodito dalla sua guardia del corpo Vhaltus). Le condizioni di Amrik sono semplici: si aspetta di essere ripagato in una decade e applica un interesse del 25 per cento al prestito. In quanto membro dell'influente famiglia Vanthampur, Amrik può contare su forza bruta in abbondanza da esercitare su chiunque manchi di restituire il prestito e l'influenza della sua famiglia si estende anche oltre Baldur's Gate.

I personaggi potrebbero tentare di ottenere un prestito, con o senza l'intenzione di restituirlo. Chi ha intenzione di truffare Amrik deve effettuare con successo una prova di Carisma (Inganno) contrapposta alla prova di Saggezza (Intuizione) di Amrik, come descritto nella sezione "Contese" nel capitolo 7 del *Player's Handbook*.

I personaggi possono tentare di interrogare Amrik per ulteriori informazioni, ma l'uomo è un consumato bugiardo che non confesserà mai e non incolperà mai i membri della famiglia che teme, vale a dire sua madre e suo fratello maggiore. Se i personaggi nominano Mortlock, Amrik accusa quel "bestione sfregiato" di essere in combutta con la feccia di Baldur's Gate per condurre alla rovina la sua famiglia. Il disprezzo di Amrik per il fratello minore è palese, ma l'uomo non ammetterà comunque di avere partecipato a una congiura per assassinare Mortlock. Se i personaggi muovono delle accuse contro di lui, Amrik cerca di deviare le colpe su Mortlock. Se non ci riesce, fa appello al nome e alla reputazione di sua madre come scudo, nella speranza che i personaggi ci pensino due volte prima di offendere o fare dal male al figlio prediletto della Duchessa Thalamra Vanthampur.

Amrik non combatte mai fino alla morte e, qualora non abbia modo di uscire da una situazione pericolosa combattendo, trattando o sgusciando via, si arrende. Se i personaggi sconfiggono le guardie del corpo di Amrik e lo fanno prigioniero, l'uomo fa ciò che gli viene detto finché non si presenta un'opportunità di fuga. Il personale della Lanterna Bassa non interviene.

Se i personaggi uccidono Amrik a bordo della Lanterna Bassa, Laraelra li avverte che la sua morte provocherà la collera della Duchessa Thalamra Vanthampur. Suggerisce ai personaggi di fuggire da Baldur's Gate immediatamente, prima di essere gettati in fondo alla baia come cibo per i pesci.

Reya Mantlemorn

Prima che i personaggi se ne vadano dalla Lanterna Bassa, un nuovo arrivato giunge a salutarli. Il DM legge il brano seguente ai giocatori:

> Una figura ammantata si avvicina a voi, con il tintinnare dell'armatura che echeggia a ogni suo passo. Tiene una mano guantata sull'impugnatura di una spada lunga e con l'altra mano tira indietro il cappuccio per rivelare il volto di una ragazza dalla pelle marrone, i capelli rossi e lo sguardo inquietante.

La figura ammantata è Reya Mantlemorn, un'umana Cavaliera Infernale legale buona (si usa la scheda delle statistiche di un **veterano**). Reya parla il Comune.

Nata nella terra del Turmish, Reya era giunta nella città sacra di Elturel per addestrarsi come Cavaliere Infernale quando aveva dodici anni. Come fedele seguace di Torm, Reya è preparata e addestrata a sacrificarsi per il bene superiore.

La Storia di Reya

Reya si stava addestrando a pochi chilometri a nord di Elturel quando la città scomparve. Rimase a guardare esterrefatta quando la luce del Compagno si spense fino a diventare nera e la città sembrò sfaldarsi e scomparire sotto l'orizzonte, un'immagine orrenda che Reya non è più riuscita a togliersi dalla mente. Una volta tornata a Elturel, trovò un cratere dove un tempo sorgeva la città e si assunse

il compito di guidare un gruppo di profughi spaventati a ovest, verso Baldur's Gate. Prima che i Pugni Fiammanti chiudessero le porte cittadine, Reya e una manciata di altri profughi riuscirono a intrufolarsi all'interno, ma non fecero molta strada prima che un gruppo di Pugni Fiammanti li affrontasse. I profughi si dispersero e presto Reya si trovò messa all'angolo da un brutto ceffo dei Pugni Fiammanti. Ferì il soldato con la sua spada lunga, fuggì in un vicolo e rubò un mantello per nascondere come meglio poteva la sua armatura e le sue armi. Da allora vive da fuggitiva.

Reya non è a Baldur's Gate da molto tempo, ma è già giunta alla conclusione che la città sia una lurida latrina, un covo di corruzione dove la morte si nasconde in agguato dietro a ogni vicolo nebbioso. Sta indagando su una diceria secondo cui Thavius Kreeg, il sommo osservatore di Elturel, sarebbe in città. Reya non ha ancora potuto confermare se la diceria è fondata, ma stando ad alcuni rapporti, Kreeg sarebbe stato visto in compagnia di quattro guardie al servizio della famiglia Vanthampur. La tenuta Vanthampur è situata nella Città Alta, oltre la sua portata, ma ha saputo che Amrik Vanthampur gestisce un'attività alla Lanterna Bassa. Ha intenzione di interrogarlo sulla veridicità della diceria.

Reya non sa nulla del tradimento di Thavius Kreeg. Vuole semplicemente delle risposte sulla sorte di Elturel. Se è possibile salvare la città, la Cavaliera Infernale è pronta a fare tutto quello che è necessario. Quanto a Baldur's Gate, non le interessa affatto cosa può capitarle. "Spero che se la mangino i topi", esclama con disprezzo.

Se i personaggi le appaiono coraggiosi e onesti, Reya inizia ad apprezzarli rapidamente. Quando capisce che la sua missione è analoga alla loro, chiede al gruppo di poter partecipare all'incursione a Villa Vanthampur.

Se i personaggi rivelano che stanno lavorando per i Pugni Fiammanti, Reya sfodera la sua spada lunga in un impeto di panico, convinta di doversi difendere. I personaggi possono placare le sue paure confermandole che non hanno alcuna intenzione di arrestarla. Come atto di completa onestà, Reya ammette che i Pugni Fiammanti le danno la caccia a causa di uno "sfortunato alterco" che non è interamente colpa sua.

Se Reya si Unisce al Gruppo

Reya è disposta a unirsi al gruppo di avventurieri se i personaggi glielo consentono. Non ha amici a Baldur's Gate e non può arrivare a Villa Vanthampur nella Città Alta rigidamente sorvegliata senza aiuto. Fa del suo meglio per aiutare il gruppo, fintanto che le azioni e le decisioni dei personaggi le fanno fare dei progressi alla scoperta della verità su ciò che è successo a Elturel. Una volta che il fato della città le è chiaro, Reya coglierà con convinzione ogni opportunità di salvare la città dai Nove Inferi.

In quanto PNG, Reya ricade sotto il controllo del DM. Ma se la sua gestione diventa un fardello troppo pesante, il DM può anche chiedere a uno dei giocatori di controllarla come personaggio secondario, fornendogli una copia della scheda delle statistiche del **veterano** contenuta nel *Monster Manual*.

Villa Vanthampur

Villa Vanthampur è situata nella Città Alta, dove risiedono gli abitanti più ricchi di Baldur's Gate e dove la Guardia pattuglia le vie regolarmente. L'ubicazione della villa è indicata nella mappa 1.1 (pagina 13), mentre la mappa 1.5 mostra il suo interno. La villa è collegata con il dungeon e il complesso di fogne mostrato nella mappa 1.6 (pagina 37).

I personaggi potrebbero decidere di visitare Villa Vanthampur una volta usciti dal Dungeon dei Tre Morti o di fare visita ad Amrik Vanthampur alla Lanterna Bassa. Se fanno prigioniero Amrik, possono contare sull'aiuto di Reya Mantlemorn per tenerlo d'occhio.

Arrivare alla Villa

Venti **guardie** della Guardia sono appostate a ogni porta della Città Alta. Se i personaggi mostrano i distintivi che hanno ottenuto dal Capitano Zodge, i membri della Guardia li fanno passare, anche se sono accompagnati da un prigioniero o da una nota fuggitiva come Reya Mantlemorn. Ogni personaggio senza un distintivo viene interrogato e deve pagare un pedaggio di 2 mr.

Se i personaggi portano Amrik come loro prigioniero, l'uomo non fa nulla per provocare uno scontro con le guardie alla porta, nel timore di restare ferito.

La Famiglia Vanthampur

Thalamra Vanthampur è una donna astuta e mostruosa, una veneratrice di diavoli quasi settantenne che può guardare in faccia un segugio infernale senza battere ciglio. Ha un corpo tozzo e mani e braccia robuste che tradiscono i suoi giorni di gioventù trascorsi come donna di fatica. Thalamra trascorse la gioventù tra gli scantinati e le fognature di Baldur's Gate, a riparare tubature e a ripulire il liquame della città. Dopo questi umili esordi, Thalamra divenne il ministro delle fognature e delle condutture cittadine. Ora indossa le vesti pregiate degne del suo rango di duchessa di Baldur's Gate.

Thalamra ha orchestrato la scomparsa del Granduca Ulder Ravengard allo scopo di raggiungere il suo obiettivo supremo di diventare la nuova granduchessa di Baldur's Gate. Quando non è impegnata nelle questioni politiche, conduce i suoi affari più segreti nel complesso del dungeon sotto la sua villa.

Thalamra è rimasta vedova tre volte e ogni volta il marito di turno è stato tanto gentile da concederle un figlio. Il figlio maggiore, Thurstwell, è un eremita pallido e smunto dell'età di circa quarant'anni. È un vero e proprio recluso che usa i suoi imp per spiare i suoi fratelli, Amrik e Mortlock. Thurstwell li detesta entrambi: Amrik perché è il preferito della madre e Mortlock perché è un idiota mostruoso.

Il vero problema di Thurstwell è che sua madre non lo considera degno di succederle e sta preparando Amrik a occupare quel ruolo. Nonostante la sua gelosia, Thurstwell non farebbe mai del male ad Amrik per timore di suscitare la collera di sua madre. Con Mortlock le cose vanno diversamente, dato che è stato abbondantemente chiaro che Thalamra lo avrebbe già misconosciuto, se non avesse acconsentito al desiderio in punto di morte del suo terzo marito di prendersi cura di Mortlock nonostante le sue molte imperfezioni.

L'ultimo membro della famiglia Vanthampur è Slobberchops, un tressym (un gatto alato) dall'aspetto minaccioso, con la coda mozza e numerose cicatrici da battaglia. Quei personaggi che incontrano Slobberchops possono tentare di fare amicizia con lui (vedi l'area V5).

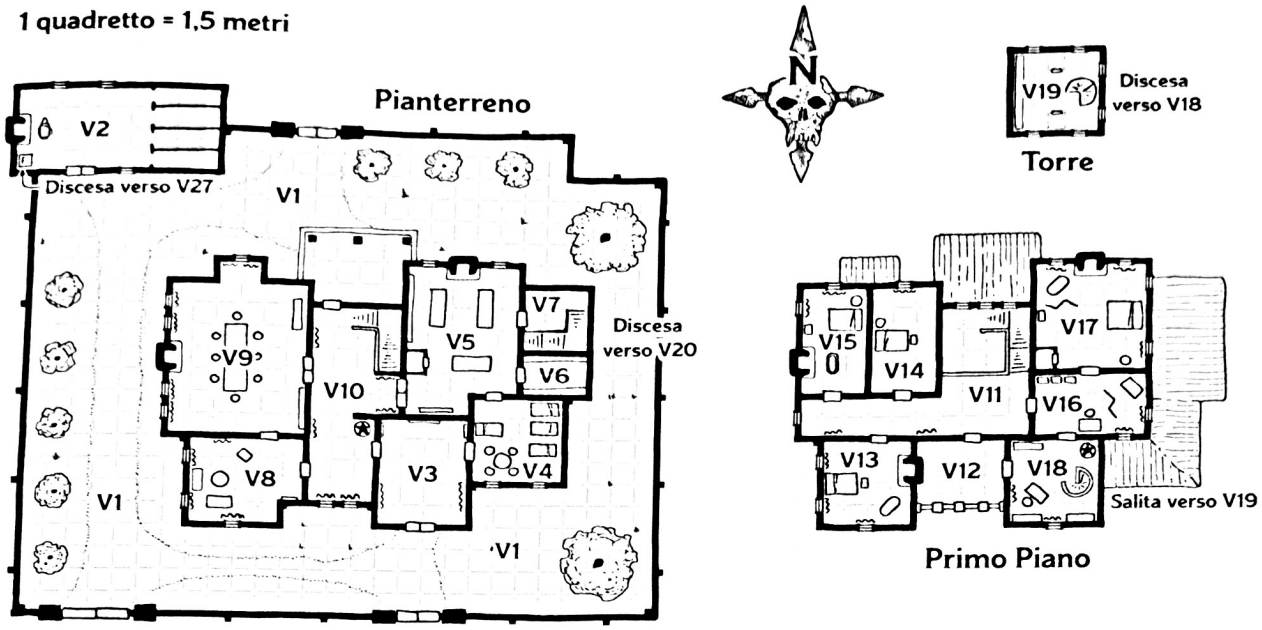
A Proposito della Villa

Villa Vanthampur è un maestoso edificio di pietra affiancato da una stalla separata. Entrambi gli edifici hanno il tetto spiovente coperto di tegole rosse d'argilla. Un muro di pietra alto 3,6 metri circonda la villa. Alcune lanterne pensili all'interno delle mura vengono accese al tramonto e spente all'alba per illuminare il cortile e la villa di notte. Nelle mura di cinta si aprono tre cancelli di legno: l'entrata principale e un cancello per le carrozze a sud e un cancello posteriore a nord.

Le porte di legno e le finestre con telaio di piombo della villa non sono chiuse a chiave. I Vanthampur fanno uso di guardie per pattugliare il cortile (vedi l'area V1). Le guardie abitano altrove e si danno il cambio ogni sei ore.

Servitori

I Vanthampur hanno quattro servitori a tempo pieno che alloggiano alla villa (tutti **popolani** umani neutrali):



Mappa 1.5: Villa Vanthampur

- Fendrick Gray, un decrepito maggiordomo settantenne
- Sarvinder Peck, un pepato giardiniere e mastro stalliere di cinquantadue anni
- Gabourey D'Vaelan, una pignola cuoca di trentacinque anni
- Ambra Fallwater, una pragmatica cameriera di diciannove anni

Ambra è stata assunta da poco in sostituzione della cameriera precedente, che la Duchessa Vanthampur ha buttato giù dalle scale per avere rotto un vaso.

Aree della Villa

Le descrizioni delle aree seguenti fanno riferimento alla mappa 1.5.

V1. Cortile

Nove **guardie** umane legali malvagie pattugliano il cortile suddivise in tre gruppi da tre. Quando i personaggi arrivano per la prima volta, questi gruppi sono posizionati nei punti contrassegnati con "V1" nella mappa e si muovono lungo il perimetro del cortile in senso antiorario.

Le guardie attaccano chiunque entri nella tenuta senza consenso o senza essere stato identificato dalla Duchessa Vanthampur o da uno dei suoi figli. Se i personaggi sono accompagnati da Amrik o da Mortlock, possono convincere uno dei figli della duchessa a garantire per loro presso le guardie. Altrimenti i personaggi dovranno uccidere le guardie o oltrepassarle di soppiatto. Le guardie sono troppo ben pagate per essere corrotte e non hanno alcun rispetto per i Pugni Fiammanti. Per oltrepassare di soppiatto un gruppo di guardie, ogni personaggio deve effettuare con successo una prova di Destrezza (Furtività) con CD 13. Questa prova dispone di vantaggio se effettuata di notte o nella nebbia.

V2. Stalle

Questo edificio di pietra ospita le stalle di quattro **cavalli da tiro** più una fucina ben attrezzata, con tanto di incudine e di focolare. Sarvinder Peck (vedi "Servitori" più sopra) si trova in quest'area, dove fabbrica ferri da cavallo che poi applica alle bestie nelle stalle.

Botola. Una pietra quadrata con lato di 90 cm nell'angolo sudovest del pavimento lastricato delle stalle funge anche da botola nascosta. Se un personaggio ispeziona l'area ed effettua con successo una prova di Saggezza (Percezione) con CD 15, trova la botola. La pietra copre un condotto verticale fatto di mattoni e una scala a pioli di legno che scende per 4,5 metri fino all'area V27 del dungeon. Se i Vanthampur devono fuggire dal dungeon, possono usare la botola per raggiungere rapidamente i loro cavalli.

V3. Atrio

Se i personaggi bussano alla porta principale, il maggiordomo Fendrick Gray (vedi "Servitori" a pagina 32) si fa strada fin qui dall'area V10 per accoglierli. Li fa entrare se sono attesi, ma altrimenti li manda via.

Il DM descrive quest'area ai giocatori nel modo seguente:

> Oltre all'entrata principale, questa stanza dispone di due uscite. Un cornicione di stucco carico di vasi ornamentali corre lungo il perimetro della stanza all'altezza di 2,7 metri. Il pavimento lastricato di pietra è coperto da un grosso tappeto largo tre metri e lungo quattro metri e mezzo di squisita fattura, su cui è riprodotta la scena di un'incoronazione. Due arazzi appesi alle pareti raffigurano rispettivamente un drago in volo sopra una nave e un gruppo di pellegrini in sella a una fila di cammelli.

DYSON LOGOS



Thurstwell Vanthampur

Umanoide Medio (umano), legale malvagio

Classe Armatura 9
Punti Ferita 5 (2d8 – 4)
Velocità 9 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
7 (–2)	8 (–1)	6 (–2)	15 (+2)	17 (+3)	12 (+1)

Abilità Inganno +3, Intuizione +5, Percezione +5, Religione +4
Sensi Percezione passiva 15
Linguaggi Comune, Elfico, Infernale
Sfida 1/8 (25 PE)

Devozione Oscura. Thurstwell dispone di vantaggio ai tiri salvezza per non essere affascinato o spaventato.

Incantesimi. Thurstwell è un incantatore di 2° livello: la sua caratteristica da incantatore è Saggezza (tiro salvezza degli incantesimi CD 13). Ha preparato i seguenti incantesimi da chierico:

Trucchetti (a volontà): *fiamma sacra* (vedi "Azioni" sotto), *guida*, *taumaturgia*
1° livello (3 slot): *comando*, *individuazione del bene e del male*, *santuario*

Azioni

Fiamma Sacra (Trucchetto). Un bagliore simile a una fiamma cala su una creatura situata entro 18 metri da Thurstwell e che egli sia in grado di vedere. Il bersaglio deve superare un tiro salvezza su Destrezza con CD 13, altrimenti subisce 4 (1d8) danni radiosi e non trae benefici dalla copertura.

Quattro **imp** invisibili si nascono tra i vasi lungo il cornicione rialzato, uno per angolo. Gli imp planano per attaccare chiunque ritengano un intruso, inclusi i personaggi che tengono prigionieri Mortlock o Amrik.

Tesoro. I vasi, il tappeto e gli arazzi sono oggetti d'arte preziosi, anche se non sono coordinati. Ognuno dei sedici vasi pesa 1 kg e vale 25 mo. Il tappeto pesa 25 kg e vale 250 mo. Ognuno dei due arazzi pesa 2,5 kg e vale 75 mo.

V4. Alloggi dei Servitori

Questa stanza non decorata contiene quattro letti singoli e un tavolo da pranzo per i servitori, che custodiscono le uniformi di ricambio e gli altri effetti personali in alcuni cassetti sotto i letti. Questa stanza non contiene nulla di valore.

V5. Cucina

Alcuni piacevoli aromi pervadono quest'area nell'arco di tutta la giornata man mano che la cuoca Gabourey D'Vaelan (vedi "Servitori" a pagina 32) prepara i pasti per i Vanthampur e il resto del personale. A Gabourey non piace avere gente in giro per la cucina quando lavora.

Pentole, padelle e utensili da cucina sono appesi sopra tre tavoli da lavoro di legno disposti al centro della stanza. Gli scaffali sono carichi di scodelle, vassoi, erbe, spezie e cibo essiccato. Un montacarichi collegato a un sistema di corda e carrucola attivato manualmente consente di consegnare i pasti direttamente alla camera da letto della Duchessa Vanthampur (area V17). Un campanello collegato al montacarichi suona quando la duchessa vuole che le sia inviato del cibo.

Il **tressym** Slobberchops (vedi pagina 241 per la sua scheda delle statistiche) si aggira per la cucina, dando la caccia ai topi e sbafando tutto ciò che Gabourey lascia cadere sul pavimento. Slobberchops non è in alcun modo fedele alla famiglia Vanthampur e detesta Thurstwell e le sue spie imp. Il tressym fa amicizia con qualsiasi personaggio che gli dia da mangiare, seguendolo in giro per casa e usando il suo tratto Individuazione dell'Invisibilità per metterlo in guardia dagli imp invisibili nelle vicinanze.

V6. Dispensa

Gli scaffali di questa stanza ammuffita sono carichi di scorte alimentari e di bevande.

V7. Scale in Discesa

Questa stanza contiene un barile d'acqua fresca e una scalinata di mattoni che scende per 4,5 metri fino all'area V20.

V8. Salotto

Mentre intrattiene i visitatori in questa stanza, la duchessa è solita starsene seduta in un'austera sedia a schienale alto, rivolta verso un paio di divani imbottiti e un tavolino basso. Uno scomparto segreto nel bracciolo sinistro della poltrona della duchessa contiene un pugnale argentato. Se un personaggio esamina la poltrona, può notare lo scomparto segreto effettuando con successo una prova di Saggezza (Percezione) con CD 12.

Sottili tende coprono le finestre per diffondere la luce naturale e le pareti sono decorate con dipinti incorniciati che riproducono la duchessa, i suoi tre mariti defunti, i tre figli e il gatto alato di famiglia, Slobberchops.

Tesoro. Un arazzo appeso alla parete nord raffigura degli angeli in fiamme che cadono dal cielo in una fossa infuocata. L'arazzo pesa 2,5 kg e vale 150 mo.

V9. Sala da Pranzo

Thalamra Vanthampur e i suoi figli si radunano qui una volta ogni decade per una cena di famiglia che si rivela sempre tesa. Il DM legge il brano seguente quando i personaggi vedono quest'area:

Un candelabro in ferro battuto pende dal soffitto sopra un tavolo da pranzo in legno di quercia tinto di nero e circondato da otto sedie a schienale alto che sono scolpite a forma di diavolo. Un grosso camino occupa una parete, affiancato da finestre coperte con tende rosse. Un elegante mobiletto dei vini dagli sportelli di vetro è stato collocato lungo una parete.

Sul lampadario stanno appollaiati tre **imp** invisibili che si comportano come gli imp nell'area V3. Un meccanismo di corda e carrucola consente al lampadario di essere alzato e abbassato. La corda è legata a un gancio piantato nella parete est, accanto al mobiletto dei vini.

Tesoro. Il mobiletto contiene un servizio da otto calici di cristallo rosso (25 mo ciascuno) e sedici bottiglie di vino. Quindici bottiglie contengono vino pregiato (10 mo ciascuno). L'ultima bottiglia è avvelenata con lacrime di mezzanotte, un veleno insapore (vedi "Veleni" nel capitolo 8 della *Dungeon Master's Guide*). Questa bottiglia avvelenata è tenuta da parte per gli ospiti che la duchessa intende eliminare.

V10. Galleria

Le finestre a sud sono coperte da pesanti tende nere che mantengono questo corridoio fresco e al buio. Se non è occupato in altre attività, Fendrick Gray, il venerabile maggiordomo di casa, cammina avanti e indietro con una lanterna, mentre la cameriera Ambra Fallwater è intenta a spolverare (vedi "Servitori" a pagina 32). Una scalinata di legno all'estremità nord del corridoio sale di 4,5 metri fino all'area V11.

Questa galleria contiene un'eclettica collezione di arazzi, dipinti e busti di alabastro disposti su piedistalli allo scopo di impressionare gli ospiti. La duchessa ha comprato le opere convinta che fossero opere d'arte preziose, ma in realtà sono tutte imitazioni di poco valore acquistate da fonti di dubbia affidabilità. La raccolta di opere esposte alla rinfusa è un monumento al cattivo gusto.

Statua di Cera. Una statua di cera alta 1,8 metri in un angolo raffigura la Duchessa Thalamra Vanthampur che coccola l'animale domestico di famiglia, Slobberchops. Il tressym tiene un topo di cera in bocca. I visitatori che entrano nella galleria dall'atrio (area V3) sono spesso spaventati dalla statua, a causa della sua posizione immediatamente dietro la porta e delle sue fattezze realistiche.

V11. Corridoio del Piano Superiore

Una serie di lanterne pende dalle travi di questo spazioso corridoio. La scalinata a nord scende di 4,5 metri fino all'area V10.

Cinque **guardie** umane legali malvagie montano la guardia in quest'area, ognuno davanti a una delle porte. Attaccano chiunque non sia accompagnato da un membro della famiglia Vanthampur. Se sentono del trambusto altrove, le guardie non possono essere sorprese, ma rimangono nella loro posizione finché non ricevono l'ordine di muoversi da un membro della famiglia. Un combattimento in quest'area mette in allarme Thurstwell Vanthampur nell'area V13.

V12. Balcone

Questa balconata che si affaccia sul cortile principale è delimitata da una balaustra merlata. Il balcone si trova a 4,5 metri d'altezza rispetto al terreno sottostante.

V13. Camera da Letto di Thurstwell

Le finestre di questa stanza spartana sono coperte da tende olivastre. L'arredamento include un letto, un forziere di ferro chiuso da un lucchetto, una vasca da bagno di ferro a zampe artigliate e un camino. **Thurstwell Vanthampur** (vedi la relativa scheda delle statistiche) si trova in piedi al centro della stanza. È un fragile e rancoroso quarantaduenne che stringe in mano una *scatola del rompicapo infernale* (vedi "Tesoro" sotto). Se sa della presenza degli intrusi, ha chiuso la scatola del rompicapo nel forziere di ferro e ha infilato la chiave nella tasca della sua veste.

Thurstwell ha il comando di un gruppo di spie imp che entrano ed escono dalla sua stanza attraverso il comignolo, ma soltanto una di queste creature è presente quando i personaggi arrivano. Questo **imp** è invisibile, si nasconde nel camino e attacca chiunque minacci Thurstwell.

Thurstwell accoglie gli intrusi nel modo più incivile: lanciando *fiamma sacra* su quello più vicino. Nello stesso turno, lancia *santuario* su se stesso come azione bonus e usa il suo movimento per rannicchiarsi dietro il letto mentre l'imp lo difende. Se fatto prigioniero, si lamenta dell'inettitudine delle guardie che non sono riuscite a proteggerlo e cerca di prendere tempo, nella speranza che i suoi rapitori abbassino la guardia e gli offrano un'opportunità di fuga. Se interrogato, offre le informazioni seguenti in cambio della sua liberazione:

- Sua madre, la duchessa, si trova nel dungeon sotto la villa assieme a Thavius Kreeg. Lei e l'ex-sommo osservatore di Elturel tramano per prendere il controllo di Baldur's Gate.
- Thurstwell e i suoi fratelli di recente hanno rubato lo *Scudo del Signore Nascosto* da una cripta sotterranea della città. Un potente diavolo di nome Gargauth è intrappolato all'interno dello scudo e ha promesso di aiutare i Vanthampur a conquistare Baldur's Gate se liberato. Thavius Kreeg è sicuro di poter trovare un modo per liberare Gargauth dallo scudo.
- Thavius è arrivato in città qualche giorno fa portando con sé la scatola del rompicapo. La duchessa ha insistito affinché Thavius consentisse alla famiglia di custodire l'oggetto mentre lui studia lo scudo.

Tesoro. La *scatola del rompicapo infernale* è un nuovo oggetto magico descritto a pagina 225. Ogni scatola del rompicapo è un modello diverso dagli altri. Questa in particolare appartiene a Thavius Kreeg ed è stata affidata alla Duchessa Vanthampur affinché la tenga al sicuro. Incuriosita dal contenuto della scatola, la duchessa l'ha consegnata a Thurstwell (in teoria il più intelligente dei suoi figli) per vedere se riesce ad aprirla, ma finora l'uomo ha avuto poca fortuna. Thurstwell può cedere la scatola, se minacciato; in alternativa, i personaggi possono facilmente strappargliela con la forza. Tuttavia, aprire la scatola è qualcosa che va oltre la capacità dei personaggi. Falaster Fisk, una spia imprigionata nel dungeon (nell'area V29), può consigliare ai personaggi di portare la scatola a Candlekeep: è la loro migliore occasione per scoprire cosa contiene (vedi pagina 46). La scatola contiene una copia del contratto che Thavius ha stipulato con Zariel per siglare la rovina della città di Elturel.

Il lucchetto del forziere può essere aperto da un personaggio usando gli arnesi da scasso ed effettuando con successo una prova di Destrezza con CD 15. Il forziere pesa 25 kg e contiene un miscuglio di abiti spiegazzati, candele di cera rossa, pennini, fogli di pergamena vuoti e vasetti d'inchiostro. Contiene anche uno scrigno di legno che non è chiuso a chiave, dove sono custodite 73 mo, 120 ma e una *pozione di guarigione*, nonché un tomo dalla copertina nera e dal titolo *Apocalypto*: una poetica profezia di un autore ignoto che immagina la fine del multiverso (del valore di 50 mo).

V14. Camera da Letto di Mortlock

Questa stanza buia è arredata con un letto, un forziere di legno dalle zampe artigliate e un comodino. Il forziere pesa 12,5 kg e contiene alcuni abiti grigiastri fatti per un uomo della stazza di Mortlock, alcuni effetti personali di poco valore e una bambola di pezza a forma di troll, risalente all'infanzia di Mortlock.

V15. Camera da Letto di Amrik

Questa stanza elegantemente arredata contiene un letto, un comodino, una vasca da bagno di ferro dalle zampe artigliate, un camino e un forziere di legno rinforzato con bande di ferro. Uno specchio largo 90 cm e alto 1,8 metri è stato montato sulla parete est, di fronte al camino. La cornice di legno laccato dello specchio è decorata con incisioni di topi, corvi e ragni.

Tesoro. Il forziere di Amrik contiene capi di vestiario su misura meticolosamente ripiegati, adatti a un nobile di corporatura snella, e uno scrigno per gioielli scolpito in osso (10 mo). Lo scrigno contiene un anello con sigillo dorato (5 mo) su cui è inciso il motto dei Vanthampur: "I cuori di pietra non sanguinano mai."

V16. Camerino della Duchessa

Questa stanza è arredata da una specchiera con uno specchio ovale incorniciato, bottiglie di profumo, spazzole, cosmetici, aghi e spolette di filo. Il resto dell'arredamento comprende un paravento pieghevole di legno decorato con un rapace realizzato in filigrana dorata, un alto armadio nero pieno di corsetti e vestiti eleganti e un tappeto dorato decorativo steso davanti a tre forzieri di legno non chiusi a chiave. Un forziere è pieno di scarpe, un altro contiene tre vecchi vestiti nuziali e il terzo vari cappelli stagionali.

Tesoro. La specchiera contiene sei bottiglie di profumo pregiato (20 mo ciascuna), una spazzola d'argento incastonata di lapislazzuli (100 mo) e uno scrigno di legno filigranato in electrum (75 mo) che contiene una collana di perle (250 mo), un medaglione di platino a forma di gatto alato (50 mo) e due *pozioni di guarigione* contenute in sottili fiale di cristallo.

V17. Camera da Letto Padronale

La Duchessa Vanthampur si ritira in questa camera quando ha bisogno di riposare o è afflitta da mal di testa. Consuma qui la maggior parte dei suoi pasti. Il cibo le viene consegnato tramite un montacarichi nell'angolo sudovest (vedi l'area V5 per i dettagli), dotato di un cordone che fa suonare un campanello in cucina. L'arredo della stanza include poi un letto a baldacchino con tendine di velo per tenere lontani gli insetti, un paravento di legno, una vasca da bagno in ghisa dalle zampe artigliate, un camino e un forziere di ferro chiuso da un lucchetto scolpito a forma di volto ringhiante di un diavolo cornuto. Thalamra Vanthampur è in possesso della chiave del lucchetto (vedi l'area V28), che può essere scassinato da un personaggio usando gli arnesi da scasso ed effettuando con successo una prova di Destrezza con CD 17.

Tesoro. Il forziere pesa poco più di 30 kg ed è protetto da una trappola (vedi "Trappola" sotto). Contiene tre sottili registri con la copertina nera, le cui voci sono scritte in Infernale (i bilanci delle transazioni d'affari legittime della Duchessa Vanthampur), una serie di scorte da calligrafo (15 mo), sostanze da avvelenatore (50 mo), un borsello per monete fatto di budella di pecora (contiene 22 mp, 85 mo e 113 ma) e un *flauto dei topi*.

Trappola. Il forziere ha un finto fondo con sotto delle molle di metallo. Il peso complessivo degli oggetti nel forziere tiene premuto il finto fondo, ma se tre o più oggetti vengono rimossi, il finto fondo si solleva e stappa una sottile fiala di vetro nascosta sotto di esso. La fiala stappata diffonde una nube di gas velenoso che riempie una sfera del raggio di 3 metri centrata sul forziere. La nube è stazionaria e dura per 1 minuto, o finché non viene dispersa da un forte vento. Ogni creatura che inizi il suo turno nella nube deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 13, altrimenti subisce 11 (2d10) danni da veleno.

V18. Studio della Duchessa

Una scrivania in legno di quercia orientata verso il centro della stanza è dotata di una sedia lavorata nello stesso stile e di due candelieri neri. Il resto dell'arredamento include tre librerie e un'armatura completa nera sormontata da un elmo cilindrico e dotata di una spada lunga e di uno scudo. Una scala a chiocciola in ferro battuto sale fino all'area V19.

L'armatura è un **orrore corazzato** fabbricato su Avernus. Il costrutto capisce l'Infernale ma non può parlare ed è immune agli incantesimi seguenti: *dardo di fuoco*, *fiamma sacra* e *stretta folgorante*. Le uniche creature a cui è permesso entrare in quest'area sono la Duchessa Vanthampur e i suoi figli. Se qualsiasi altra creatura entra nella stanza senza essere scortata, una luce infuocata arancione si accende nell'interno cavo dell'orrore corazzato e il costrutto attacca. L'orrore corazzato insegue gli intrusi anche fuori dalla stanza e torna qui solo dopo che gli intrusi hanno lasciato la villa o sono stati fatti a pezzi.

Librerie. La Duchessa Vanthampur detesta leggere, ma si è dotata di una modesta collezione di opere letterarie per mantenere le apparenze. Il suo studio contiene duecento libri. Se un personaggio passa 1 ora a setacciare la collezione, può trovare venti prime edizioni rare (25 mo ciascuna). I libri rimanenti valgono 5 mo ciascuno presso compratori interessati, ad eccezione di un libro senza valore intitolato *L'Ultima Carica dei Cavalieri Infernali*. Una cavità scavata tra le sue pagine contiene un piccolo anello di ferro da cui pendono due chiavi che aprono le gabbie nell'area V19.

V19. Cima della Torre

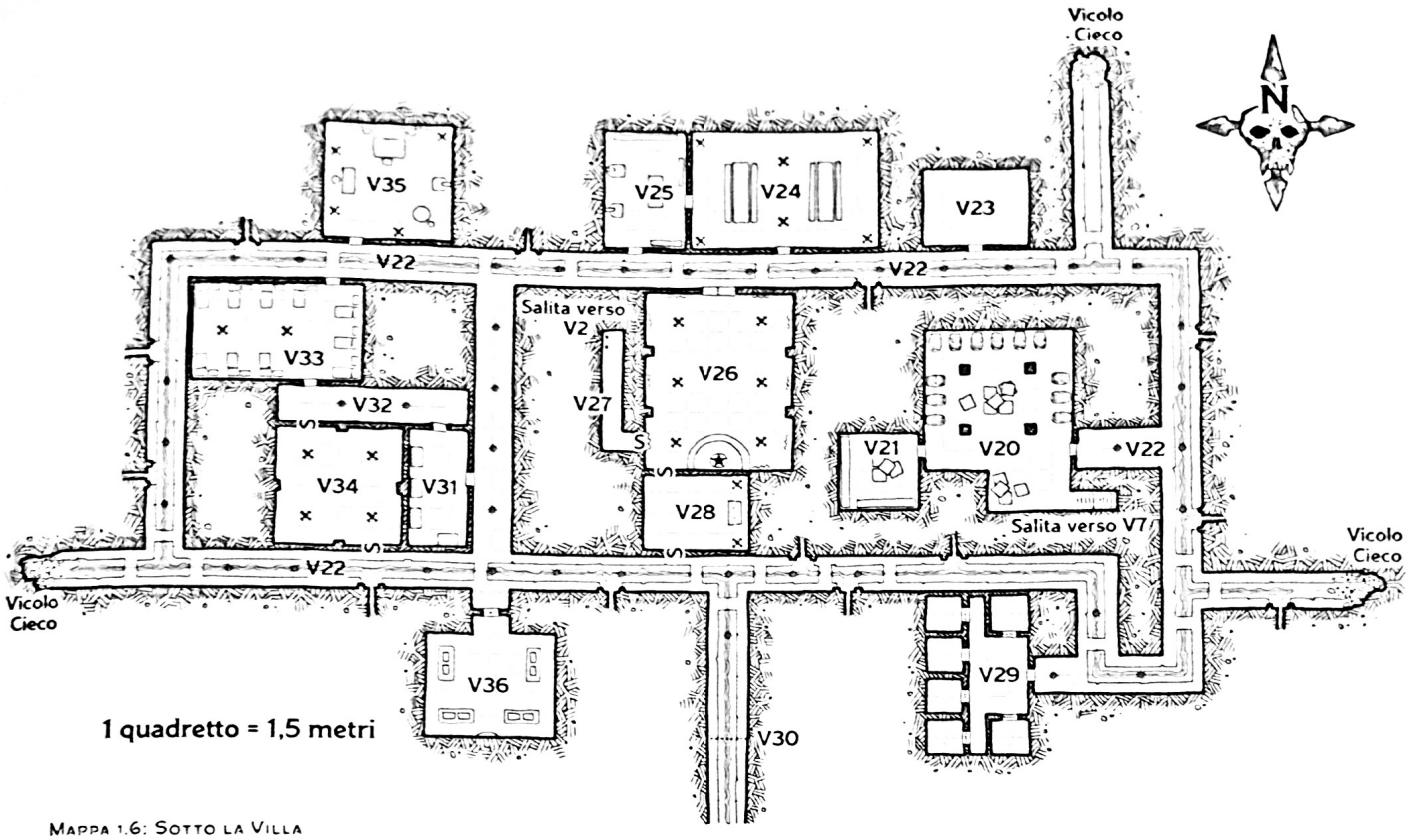
Se i personaggi salgono la scala a chiocciola in ferro battuto dell'area V18, il DM descrive questa stanza come segue:

> La scala a chiocciola sale di 4,5 metri fino a una stanza quadrata dal soffitto a travi incrociate alto tre metri e un tetto conico soprastante. Una libreria vuota occupa la parete ovest, mentre due sporche gabbie chiuse da un lucchetto giacciono sul pavimento. Ogni gabbia contiene un prigioniero umano e un vaso da notte.

Le chiavi che aprono i lucchetti delle gabbie si trovano nell'area V18. Un personaggio dotato di arnesi da scasso può aprire una serratura effettuando con successo una prova di Destrezza con CD 15. Le serrature non possono essere scassinate dall'interno delle gabbie.

Due **imp** invisibili se ne stanno appollaiati in cima alle gabbie. Quando nessun altro è nei paraggi, gli imp tormentano i prigionieri con vuote minacce e beffe maligne e i prigionieri hanno imparato a non rispondere e a non gridare, altrimenti gli imp li pungeranno. Gli imp evitano il combattimento con gli intrusi bene armati. Se qualcuno cerca di liberare un prigioniero, l'imp invisibile più vicino a quel prigioniero sguscia tra le sbarre della gabba e punge il prigioniero a morte, diventando visibile non appena lo fa. Nel suo turno successivo, l'imp diventa invisibile e si rifugia tra le travi del soffitto.

Prigionieri. La prigioniera nella gabbia nord è Shaleen Zoraz (**popolana** umana neutrale), una sovrintendente della manutenzione fognaria che insisteva per estendere il sistema fognario della Citta Bassa nell'area sotterranea occupata dal Dungeon dei Tre Morti (vedi pagina 20). La Duchessa Vanthampur intende trattenere Shaleen per qualche altro giorno e poi lasciarla andare. Gli imp hanno terrorizzato Shaleen al punto che, se liberata, la donna è pronta ad abbandonare i suoi piani di espansione e a non pronunciare mai più una brutta parola sui Vanthampur per il resto della sua vita.



Mappa 1.6: Sotto la Villa

Il prigioniero nella gabbia sud è Kaejil Orûnmar (**popolano** umano neutrale malvagio), un esattore delle tasse che ha dato del filo da torcere ai Vanthampur. Quando la Duchessa Vanthampur sarà convinta che nessuno di importante sentirà più la mancanza di Kaejil, lo farà uccidere e getterà i suoi resti in pasto ai topi delle fogne cittadine. Se liberato, Kaejil intende lasciare Baldur's Gate per non tornare mai più.

Sotto la Villa

Da ministro responsabile del sistema fognario cittadino, Thalamra Vanthampur fece isolare le fognature che passavano sotto la sua villa, creando un complesso di dungeon privato dove poter condurre le sue cerimonie religiose e accogliere gli ospiti che condividono la sua devozione all'arcidiavolessa Zariel.

Tratti del Dungeon

Il dungeon è notevolmente pulito e tenuto in condizioni eccellenti. I suoi tratti comuni sono riassunti di seguito.

Tunnel Illuminati. I tunnel sono alti 2,7 metri e hanno il soffitto ricurvo. Lanterne a olio con spessi pannelli di vetro tinti di verde sono appese a intervalli regolari con catene di ferro lunghe 30 cm. Ogni lanterna proietta luce fioca in un raggio di 3 metri.

Porte di Ferro. Le porte sono fatte di lastre di ferro imbullonate, hanno maniglie di ferro e cardini ben oliati. Su alcune porte sono stati installati degli spioncini sbarrati o delle serrature, come indicato nel testo. Un personaggio può usare gli arnesi da scasso per scassinare la serratura di una porta effettuando con successo una prova di Destrezza con CD 15 o aprire a viva forza una porta chiusa a chiave effettuando con successo una prova di Forza (Atletica) con CD 24.

Superfici e Porte Segrete. Le pareti del dungeon sono fatte di mattoni e i pavimenti di piastrelle di pietra. Le stanze hanno soffitti stuccati alti 3 metri. Le porte segrete si mimetizzano con le pareti circostanti, ma un personaggio dotato di scurovisione o di luce sufficiente può trovare una porta segreta effettuando con successo una prova di Saggezza (Percezione) con CD 10.

Profumo d'Incenso. Coppie di **cultisti** umani vestiti di nero marciano lungo i corridoi dotati di incensieri, per profumare a cicli regolari il dungeon con l'incenso e contrastare quello che altrimenti sarebbe un sentore vagamente nauseante di fognatura.

Aree del Dungeon

Prima che i personaggi scendano nel dungeon, il DM dovrà consentire loro di avanzare al 4° livello.

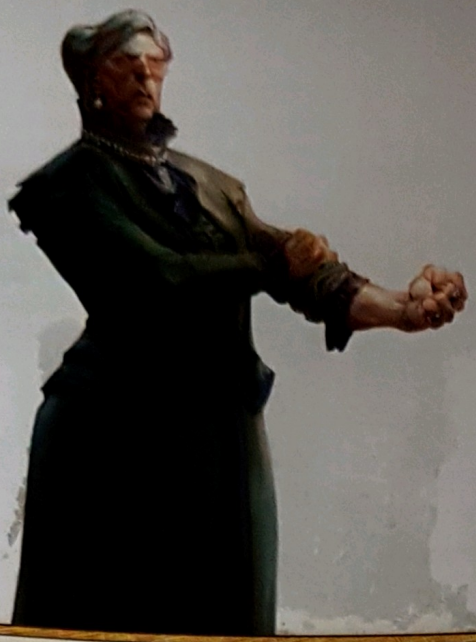
Le descrizioni delle aree seguenti fanno riferimento alla mappa 1.6.

V20. Scantinato

I personaggi possono entrare in questo scantinato scendendo le scale dall'area V7, altrimenti possono entrare dalla porta est. Il DM legge il brano seguente per stabilire ciò che vedono dall'una o dall'altra direzione:

> Quattro colonne di pietra sorreggono il soffitto a volta alto tre metri di questa cantina asciutta, lungo le cui pareti sono allineati dodici barili su sostegni di legno. Su metà dei barili sono stati installati dei rubinetti d'ottone. La stanza contiene anche due pile di casse di legno, una al centro della stanza e un'altra lungo la parete sud.

DYSON LOGOS



Duchessa Thalamra Vanthampur

Umanoide Medio (umano), legale malvagio

Classe Armatura 10
Punti Ferita 78 (12d8 + 24)
Velocità 9 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
17 (+3)	10 (+0)	15 (+2)	13 (+1)	16 (+3)	18 (+4)

Abilità Inganno +6, Intimidire +6, Intuizione +5, Religione +3
Sensi Percezione passiva 13; vedi anche "Vista del Diavolo" sotto
Linguaggi Comune, Infernale
Sfida 4 (1.100 PE)

Devozione Oscura. Thalamra dispone di vantaggio ai tiri salvezza per non essere affascinata o spaventata.

Vista del Diavolo. Thalamra può vedere normalmente nell'oscurità, sia magica che non magica, fino a una distanza di 36 metri.

Azioni

Multiattacco. Thalamra usa *deflagrazione occulta* due volte o effettua due colpi senz'armi.

Deflagrazione Occulta (Trucchetto). *Attacco con Incantesimo a Distanza:* +6 al tiro per colpire, gittata 36 m, una creatura. *Colpito:* 9 (1d10 + 4) danni da forza.

Colpo Senz'Armi. *Attacco con Arma da Mischia:* +5 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 4 danni contundenti.

Reazioni

Intimorire Infernale (Incantesimo di 1° Livello; 2/Giorno). Quando Thalamra è danneggiata da una creatura situata entro 18 metri da lei e che ella sia in grado di vedere, la creatura che l'ha danneggiata è avviluppata nelle fiamme infernali e deve effettuare un tiro salvezza su Destrezza con CD 14; se lo fallisce, subisce 16 (3d10) danni da fuoco, mentre se lo supera, subisce la metà di quei danni.

La cassa più alta al centro della stanza contiene tre **diavoli spinati** che spiano quest'area attraverso dei fori sui lati delle casse. Questi diavoli irrompono fuori dalla cassa e attaccano gli intrusi a vista. Le altre casse al centro dello scantinato contengono carne essiccata, pagnotte, forme di formaggio e altri alimentari assortiti (quanto basta per sostentare i Vanthampur e i cultisti del dungeon per un mese). Le casse lungo la parete sud contengono candele, fiaschi d'olio, incenso e trappole per topi.

Sei barili contengono acqua potabile; gli altri sei contengono birra.

V21. Cantina

Più di duecento bottiglie di vino ancora tappate sono esibite su rastrelliere di legno alte poco più di due metri che coprono interamente la parete a ovest e quella a sud. Alcune casse di legno vuote sono state accumulate al centro della stanza.

Tesoro. Diciassette bottiglie contengono del vino pregiato (10 mo per bottiglia). Le bottiglie rimanenti contengono vino comune (1 ma per bottiglia).

V22. Tunnel Fognari

Gli abitanti del dungeon fanno frequente uso di questi tunnel illuminati. L'aria è satura di un forte odore d'incenso (vedi "Tratti del Dungeon" sopra).

Alcuni canali di pietra lisci convogliano l'acqua e i liquami verso l'area V30. Questi canali sono larghi 120 cm e profondi 90 cm e sono attraversati da ponti di pietra arcuati a intervalli irregolari. Le cornici su entrambi i lati dei canali sono larghe 90 cm ciascuna.

Mostri Erranti. Qualche comune topo entra di tanto in tanto nel dungeon attraverso le tubature vuote lungo le pareti. I cultisti piazzano trappole per catturare e uccidere questi topi mentre profumano d'incenso il dungeon. Man mano che i personaggi si fanno strada tra i tunnel, potrebbero incontrare questi cultisti.

Un tipico incontro consiste in due **cultisti** umani legali malvagi. Ognuno di essi porta un incensiere e indossa una tunica nera e una sottile maschera dorata che riproduce il volto di un diavolo (che può valere 25 mo per un compratore interessato). Gli incensieri contengono incenso acceso. Una maschera da diavolo copre l'intero volto di chi la indossa tranne gli occhi, le narici e la bocca. Ogni maschera è diversa dalle altre.

Se questo incontro si verifica in un tunnel attraversato da un canale fognario al centro, i due cultisti camminano ai lati opposti del canale, procedendo nella stessa direzione e facendo dondolare lentamente i loro incensieri. Il DM può rendere l'incontro più difficile sostituendo i cultisti con dei **cultisti fanatici** o aggiungendo uno o più **imp** invisibili come scorte.

Se alcuni cultisti erranti vengono sconfitti, il numero di cultisti da incontrare nell'area V33 dovrà essere ridotto di conseguenza. Se i personaggi non fanno alcuno sforzo per nascondere i corpi dei cultisti che sconfiggono, qualcuno prima o poi si imbatterà nei cadaveri e avvertirà il **diavolo uncinato** nell'area V26. Presumendo che non sia già stato sconfitto, il diavolo setaccia il dungeon alla ricerca di intrusi non appena apprende della loro presenza.

V23. Dispensa Fredda

I Vanthampur conservano carcasse di animali e altra carne fresca in questa stanza. Dal soffitto della stanza, alto 3 metri, pendono sei catene lunghe 90 cm, ognuna delle quali termina con un uncino. Quattro carcasse di cinghiali scuoiati pendono da altrettante catene, mentre le due rimanenti sono libere.

V24. Sala da Pranzo

I cultisti pranzano qui, anche se nessuno è presente nella sala quando i personaggi arrivano per la prima volta. Due

tavoli di legno su cavalletti fiancheggiati da panche occupano il centro della stanza, illuminata di luce intensa da sei alti candelieri in ferro battuto intervallati alle pareti. Ogni candeliere è alto 1,8 metri e sorregge nove candele accese.

V25. Cucina

I cultisti preparano qui i loro pasti, anche se nessuno è presente nella cucina quando i personaggi arrivano per la prima volta. La cucina è calda e soffocante e ospita un paio di stufe in ghisa che bruciano a pieno ritmo. Una catasta di legna da ardere è stata accumulata nelle vicinanze. Gli altri mobili includono un tavolo di legno su cavalletti dove si prepara il cibo, nonché una serie di scaffali carichi di vassoi, boccali, vasi, utensili e giare di ingredienti e spezie.

V26. Tempio di Zariel

La cornice arcuata della doppia porta di ferro che conduce a questa stanza è decorata con incisioni runiche Infernali. Se un personaggio capisce l'Infernale, può tradurre queste rune, che recitano: "Ciò che cade può risorgere."

Se un personaggio ascolta oltre la doppia porta o una delle porte segrete che conducono a questa stanza, sente una mezza dozzina di voci umanoidi che cantano in Infernale. I personaggi che ascoltano i canti e capiscono il linguaggio possono capire che si tratta di un canto di lodi rivolto all'arcidiavolessa Zariel per i suoi sforzi instancabili nella Guerra Sanguinosa.

Quando i personaggi entrano nella stanza, il DM descrive la scena leggendo il brano seguente:

> Due file di alti candelieri in ferro battuto illuminano questa stanza dal soffitto a volta, ognuno dei quali sorregge nove candele tremolanti. Una statua alta poco più di due metri che raffigura un angelo dagli occhi candidi e luminosi, armato di spada lunga, si erge su un podio a sud. Un immondo alto 1,8 metri e ricoperto di spine si erge a ovest della statua, osservando severamente quattro cultisti avvolti nelle tuniche nere che stanno in ginocchio al centro della stanza a cantare, col volto celato dietro dorate maschere da diavolo. Nove arazzi che raffigurano gli strati dei Nove Inferi decorano le pareti.

L'immondo con le spine è un **diavolo uncinato** di nome Odious. È stato inviato da Zariel affinché serva la Duchessa Vanthampur e risponde solo a quelle due. Le figure che cantano sono quattro **cultisti** umani legali malvagi che indossano tuniche nere e maschere dorate da diavolo, simili a quelle che portano i cultisti nell'area V22. Il diavolo e i cultisti attaccano gli intrusi a vista, ma possono essere ingannati se i personaggi indossano dei travestimenti (vedi il riquadro "Personaggi Travestiti").

Statua. La statua rappresenta Zariel nella sua forma angelica. È un oggetto Grande con CA 17, 33 punti ferita e immunità ai danni da fuoco, psichici e da veleno. Se la statua viene rovesciata effettuando con successo una prova di Forza (Atletica) con CD 20, cade a terra e va in pezzi.

Tesoro. La testa e il collo della statua sono vuoti. All'interno della cavità, è stata nascosta una *mazza +1* che può essere rimossa solo se la statua viene distrutta.

Personaggi Travestiti

I personaggi possono travestirsi usando maschere e tuniche sottratte ai cultisti sconfitti. Quando i personaggi sono travestiti in questo modo, dispongono di vantaggio alle prove di Carisma (Inganno) effettuate per ingannare i diavoli e i membri del culto nel dungeon sotto Villa Vanthampur.

La testa della mazza proietta luce intensa in un raggio di 1,5 metri e luce fioca per altri 1,5 metri. Chi impugna la mazza può accendere o spegnere la luce con un'azione (è questa luce a far risplendere gli occhi della statua).

V27. Tunnel di Fuga

Questo tunnel, nascosto dietro una porta segreta, è dotato di una scala a pioli di legno all'estremità nord. La scala sale di 4,5 metri lungo un condotto verticale fino a una botola che si apre nell'area V2.

V28. Santuario Segreto

Questa stanza è nascosta oltre due porte segrete (vedi "Tratti del Dungeon" a pagina 37). Lo stridore della pietra che si sente quando una delle porte si apre è abbastanza forte da mettere in allarme l'occupante della stanza. Il DM legge il brano seguente quando i personaggi entrano:

> Questa camera è illuminata da un paio di alti candelieri in ferro battuto collocati negli angoli nordest e sudest. Ogni candeliere sorregge nove candele accese, che proiettano una luce tremolante attorno a un altare dai piedi artigliati ricavato da un singolo blocco di ossidiana. Dalla sua cima si sprigiona una piccola fiamma a forma di angelo. Una donna dai capelli grigi è inginocchiata davanti all'altare.

La **Duchessa Thalamra Vanthampur** (vedi la relativa scheda delle statistiche) è inginocchiata davanti all'altare. Indossa una pregiata veste adatta a una nobile della sua levatura e non porta armi. Tuttavia, è dotata di poteri magici conferiti da Zariel, la sua patrona infernale. Ogni intrusione è accolta con ostilità e la duchessa non ha difficoltà a pestare i suoi avversari a mani nude se si ritrova coinvolta in una mischia. Il DM non dovrà dimenticare la sua reazione di Intimorire Infernale, che può usare due volte al giorno (ma solo una volta prima del suo turno successivo).

Se ridotta a meno della metà dei suoi punti ferita, Thalamra cerca di fuggire attraverso la porta segreta più vicina che non sia bloccata. Tenta di raggiungere l'area V36 o di fuggire attraverso l'area V27. È orgogliosa fino all'ultimo e preferisce morire anziché arrendersi o farsi prendere prigioniera, e guarderà i suoi figli morire senza battere ciglio piuttosto che cedere a una richiesta di riscatto. Quando la morte finalmente la reclama, le ultime parole di Thalamra ai suoi uccisori sono: "Ci vediamo all'inferno."

Thalamra tiene due chiavi in una tasca della veste. Una apre il forziere nella sua camera da letto (area V17), mentre l'altra apre la porta della cripta (area V36).

Altare di Ossidiana. L'altare nero pesa 400 kg ed è decorato con un cerchio di minuscole incisioni runiche in Infernale disposto attorno a una fiamma alta poco più di venti centimetri, a forma d'angelo, che si sprigiona dalla superficie. La fiamma assomiglia vagamente a Zariel. Sfregiando le rune sull'altare, la fiamma si spegne e l'altare si spacca in due.

V29. Prigione

Il DM legge il brano seguente quando i personaggi aprono la porta di questa stanza:

> Una figura dalle spalle larghe, la pelle viola e una barba composta da tentacoli brulicanti simili a serpenti si erge al centro di una stanza con varie porte di ferro. Stringe in mano un falcione e vi osserva con astio attraverso l'oscurità. Ogni porta è dotata di uno spioncino sbarrato. Dalla cintura della creatura pende un mazzo di chiavi.

La guardia della prigione è un **diavolo barbuto** di nome Thoss, che attacca chiunque consideri un intruso o una minaccia. Se i personaggi sono camuffati da cultisti, possono cercare di ingannare Thoss chiedendo di interrogare o di liberare i prigionieri (vedi il riquadro "Personaggi Travestiti" a pagina 39). Le chiavi che pendono dalla cintura del diavolo aprono le porte delle celle.

Due delle celle (a scelta del DM) contengono dei prigionieri. Le altre quattro sono vuote, ma i personaggi stessi potrebbero finirci dentro (vedi il riquadro "Personaggi Imprigionati"). Se il DM ha bisogno di introdurre un nuovo membro del gruppo in sostituzione di un personaggio morto, quel personaggio può iniziare l'avventura rinchiuso in una delle celle vuote.

Falaster Fisk. Il primo prigioniero è un umano basso, magro ed erudito di circa cinquant'anni, di nome Falaster Fisk. È originario del Calimshan ed è una **spia** neutrale priva di armi. Parla il Comune e l'Infernale, indossa un caffettano che gli arriva alle caviglie e ha i capelli neri. Il pizzetto meticolosamente curato è tinto di cremisi.

Falaster lavora per Sylvira Savikas, una tiefling esperta dei Nove Inferi che attualmente soggiorna a Candlekeep. Quando Thavius Kreeg arrivò a Baldur's Gate pochi giorni fa, Falaster non ci mise molto a sapere che i Vanthampur gli avevano offerto ospitalità. Stava cercando di capire perché, ma è stato catturato. Può fornire ai suoi salvatori le seguenti informazioni utili:

- "Sylvira Savikas è una studiosa che lavora a Candlekeep, è una mia buona amica! Tiene d'occhio le attività dei diavoli a Baldur's Gate e a Elturel da mesi."
- "Sylvira è convinta che Thavius Kreeg abbia stretto un patto con un arcidiavolo e che una copia del contratto da lui firmato sia nascosta in una magica scatola del rompicapo. Mi ha chiesto di aiutarla a trovare le prove dei crimini di Kreeg."
- "Sylvira non ha alcuna simpatia per Thavius Kreeg. Pensa di poter aprire la sua scatola del rompicapo ed è disposta a pagare pur di averla... in oro o in oggetti magici."

Se liberato, Falaster aiuta i personaggi come meglio può, pur tenendosi lontano dai pericoli. Aspettandosi di poter essere catturato, si è procurato e ha memorizzato una mappa del dungeon sotto Villa Vanthampur. Può quindi condurre i suoi salvatori fino alle stanze segrete (le aree V28 e V34) e alla cripta dei Vanthampur (area V36).

Satiir Thione-Hhune. La seconda prigioniera è una vigorosa umana aristocratica sui settant'anni, Lady Satiir Thione-Hhune. Nata nella ricca e politicamente potente famiglia patriar degli Hhune, Satiir è una **nobile** neutrale malvagia priva di armi e di armatura (CA 11). È stata rapita dai Vanthampur per essere usata come arma di ricatto qualora gli Hhune scoprissero chi ha rubato lo *Scudo del Signore Nascosto* dalla loro cripta di famiglia.

All'insaputa dei Vanthampur, Satiir fa parte di un ordine segreto malvagio i cui membri si fanno chiamare i Cavalieri dello Scudo e si sono autonominati guardiani dello *Scudo del Signore Nascosto*. Satiir non parla dello scudo: dice invece ai suoi salvatori che i Vanthampur avevano intenzione di usarla per impedire agli Hhune di opporsi alla scalata della Duchessa Vanthampur alla posizione di nuova granduchessa. Se Satiir riesce a scappare, informa la sua famiglia e i suoi soci che i Vanthampur hanno rubato lo scudo, distruggendo il futuro politico della Duchessa Vanthampur a Baldur's Gate. I personaggi potrebbero incontrare altri amici di Satiir sulla strada per Candlekeep (vedi "Cavalieri dello Scudo" a pagina 43).

V30. Barriera di Sbarre di Ferro

Questo tunnel fognario scende gradualmente verso sud, incanalando l'acqua e i liquami nel sistema fognario della città. Il tunnel è bloccato da una barriera quadrata con lato di 3 metri composta da sbarre di ferro verticali a intervalli di 15 cm l'una dall'altra (sufficienti a lasciar passare un topo senza difficoltà, ma troppo strette per consentire a un personaggio di taglia normale di attraversarle stringendosi). Le sbarre sono piantate a fondo nel soffitto e nel pavimento di pietra del tunnel.

Un personaggio può piegare le sbarre effettuando con successo una prova di Forza (Atletica) con CD 25, creando un varco abbastanza grande da consentire a un umanoide di taglia Media o inferiore di stringersi.

V31. Vestibolo

Quattro armadi di legno sono disposti lungo le pareti di quest'area. I cultisti ripongono le loro tuniche e le maschere in questi guardaroba prima di lasciare il dungeon e fare ritorno nella città soprastante. Gli armadi lungo la parete ovest sono vuoti. Se i personaggi ispezionano l'armadio lungo la parete sud, trovano quattro tuniche nere e quattro maschere dorate da diavolo, simili a quelle indossate dai cultisti incontrati altrove nel dungeon.

V32. Tunnel di Collegamento

La luce fioca di due lanterne a vetro verde dei cultisti non arriva in fondo a questo corridoio, immerso nel buio alle due estremità. Due **cultisti fanatici** umani legali malvagi vegliano sul tunnel, uno a ogni estremità. I personaggi dotati di scurovisione o delle loro fonti di luce personali possono avvistare i fanatici. Altrimenti, i fanatici colgono i personaggi di sorpresa. Ogni fanatico indossa una tunica nera e una sottile maschera dorata da diavolo simili a quelle indossate dai cultisti nelle altre aree.

Il rumore di un combattimento in quest'area mette in allarme i cultisti nell'area V33, che si armano ma rimangono dove si trovano.

V33. Alloggi dei Cultisti

Questa stanza è illuminata da due alti candelieri in ferro battuto che sorreggono nove candele tremolanti ciascuno. Lungo il perimetro della stanza sono disposte dieci brandine di legno con accanto altrettanti bauli non chiusi a chiave, che contengono gli abiti comuni di proprietà dei cultisti.

Questa stanza è occupata da dieci **cultisti**, meno gli eventuali cultisti sconfitti nell'area V22. Questi membri del culto sono umani legali malvagi che indossano tuniche nere e sottili maschere da diavolo dorate. Alcuni sonnecchiano, mentre altri se ne stanno seduti sul letto e si scambiano dicerie sul coinvolgimento di Thavius Kreeg nella caduta di Elturel e sui piani della Duchessa Vanthampur per Baldur's Gate. Questi cultisti attaccano gli intrusi senza pietà.

Il rumore di un combattimento in quest'area mette in allarme i cultisti fanatici nell'area V32, che indagano immediatamente.

Personaggi Imprigionati

Se i personaggi vengono sconfitti a Villa Vanthampur o nel dungeon sottostante, il DM può fare in modo che i cattivi stabilizzino i membri morenti del gruppo, li spoglino della loro attrezzatura (che sarà custodita nell'area V28) e li rinchiudano in prigione (area V29). Questa alternativa a uno scenario del tipo "sterminio totale del gruppo" consente alla Duchessa Thalamra Vanthampur e ai suoi cultisti di interrogare i personaggi per sapere cosa vogliono e offre loro l'opportunità di organizzare un'evasione.

V34. Camera del Rituale

Questa stanza è nascosta dietro due porte segrete (vedi "Tratti del Dungeon" a pagina 37) e ha i seguenti tratti:

> Questa camera alta tre metri ha un soffitto a volta stuccato e decorato con un affresco che raffigura terrificanti diavoli alati che osservano un simbolo scolpito sul pavimento della stanza: un disco circolare di pietra nera in cui è inscritta una stella dorata a nove punte. Quattro candelieri in ferro battuto disposti attorno al cerchio sorreggono candele rosse spente e mezzo sciolte.

I cultisti usano questa camera per effettuare rituali diabolici che riproducono gli effetti di un incantesimo *divinazione*, con la differenza che il contatto dell'incantesimo è un diavolo che si manifesta come una colonna di fumo al di sopra del simbolo sul pavimento. Le immagini sul soffitto raffigurano dei diavoli della fossa, riconoscibili da qualsiasi personaggio che effettui con successo una prova di Intelligenza (Religione) con CD 15.

V35. Alloggi di Thavius Kreeg

Il DM descrive questa stanza ai giocatori nel modo seguente:

> Questa stanza è illuminata da candelieri in ferro battuto dotati di candele tremolanti ed è riscaldata da una stufa di ghisa a zampe artigliate. Di fronte alla stufa scoppiettante, è stata collocata una modesta scrivania con una sedia. Il resto dell'arredamento include un tavolino da pranzo con una sedia, un letto, un forziere di ferro collocato in fondo al letto e due arazzi: uno che mostra degli spiriti in forma di lemuri emergere dal Fiume Stige e un altro che raffigura un morto che pende come una marionetta da catene uncinate.

Tesoro. Thavius conserva nel forziere un simbolo sacro di Torm (un pendente d'argento a forma di guanto d'arme destro appeso a una catenella d'argento). Il simbolo sacro vale 25 mo. Il forziere non contiene nient'altro.

V36. Cripta dei Vanthampur

La porta di questa stanza è chiusa a chiave (vedi "Tratti del Dungeon" a pagina 37) e la Duchessa Vanthampur è in possesso dell'unica chiave. La porta può essere aperta dall'interno senza bisogno della chiave.

Quando i personaggi aprono la porta della cripta, il DM legge o parafrasa il brano seguente per descrivere la scena:

> Questa stanza contiene quattro tavoli di legno e su ognuno sono appoggiati due piccoli bauli di legno disposti l'uno sull'altro. Sulla parete di fronte alla porta, è appeso uno splendido scudo dorato. Di fronte allo scudo c'è un uomo anziano che indossa una veste modesta e tiene in mano un candeliere acceso. Quando si volta verso la porta, notate che la sua ombra contro la parete opposta non corrisponde alla sua forma, ma sembra essere l'ombra di un immondo grassoccio e cornuto, dotato di piccole ali.

L'uomo è **Thavius Kreeg** (vedi la sua scheda delle statistiche a pagina 42), l'ex-sommo osservatore di Elturel. Un tempo era un sacerdote di Torm (il dio del coraggio e del sacrificio personale), ma perse le sue capacità da incantatore quando abiurò la sua fede e ora si limita a fingere di venerare quella divinità. Lo scudo appeso alla parete dietro di lui è lo *Scudo del Signore Nascosto*, raffigurato e descritto nell'appendice C. Thavius ha parlato con Gargauth, l'immondo imprigionato nello scudo, ed è giunto alla conclusione che lo scudo è responsabile di buona parte della malizia e dell'avarizia che dilagano a Baldur's Gate. Col tempo, Thavius pensa di poter usare lo scudo per trascinare anche Baldur's Gate su Avernus.

Thavius brama il potere e l'approvazione dei suoi padroni infernali. Tuttavia, detesta la violenza e cerca di evitare il combattimento per quanto gli è possibile. Piange lacrime di coccodrillo per Elturel, dichiarando che stava visitando una parrocchia a pochi chilometri dalla città al momento della sua scomparsa ed esprime tutto il suo orrore per la caduta della città. Né l'una né l'altra affermazione reggono a lungo se l'uomo viene messo sotto pressione.

Thavius mente anche sul suo rapporto con la Duchessa Vanthampur. Afferma che le guardie della duchessa l'hanno catturato poco dopo il suo arrivo a Baldur's Gate e che la duchessa ha bisogno del suo aiuto per comprendere le capacità magiche dello scudo celestiale, che la sua famiglia ha "acquisito" da una cripta sotto la città. Sebbene sia un mentitore consumato, Thavius non trova bugie plausibili per spiegare la sua ombra diabolica.

Se Reya Mantlemorn si trova assieme al gruppo, cade in soggezione in presenza del sommo osservatore e non permetterà ai personaggi di fargli del male fintanto che lo ritiene innocente di qualsiasi malefatta. La sua ombra alterata non è una prova sufficiente a inchiodarlo. È possibile convincere Reya che Thavius è corrotto estorcendo una confessione dallo stesso Thavius, cosa che richiede una prova di Carisma (Intimidire) con CD 15 effettuata con successo, o dimostrando che ha perduto le sue capacità magiche. Se i personaggi uccidono Thavius, possono incontrarlo di nuovo nel capitolo 3, dopo che la sua anima è stata trasformata in un diavolo.

Scudo del Signore Nascosto. Il diavolo Gargauth è vincolato all'interno dello *Scudo del Signore Nascosto* e vuole fuggire. L'immondo crede di potersi liberare qualora lo scudo sia portato nei Nove Inferi e ha bisogno dell'aiuto dei personaggi per arrivare fin laggiù.

Gargauth percepisce la presenza dei personaggi quando entrano nella stanza e ne contatta telepaticamente uno a caso. Il diavolo si autodefinisce il Signore Nascosto, afferma di essere una creatura celestiale e giura di aiutare i personaggi a salvare Elturel, purché portino lo scudo con loro nei Nove Inferi. Il Signore Nascosto li avverte anche che una società segreta è alla ricerca dello scudo e che è solo questione di tempo prima che i suoi membri malvagi lo trovino. Gargauth afferma che questa società segreta non intende usare i poteri dello scudo a fin di bene, cosa che corrisponde a verità.

La Duchessa Vanthampur e Thavius Kreeg hanno promesso di aiutare Gargauth a uscire dallo scudo, purché l'immondo diffonda la sua corruzione in tutta la città unendo i patriar a sostegno della duchessa (e, per estensione, a sostegno dell'arcidiavolessa Zariel). Soltanto allora Baldur's Gate potrà subire la stessa sorte di Elturel. Tuttavia, Gargauth è ben lieto di approfittare di un modo più spedito di fare ritorno ai Nove Inferi, se i personaggi gliene offrono uno. Il Signore Nascosto è fedele solo e soltanto a se stesso.

Tesoro. Gli otto bauli non sono chiusi a chiave e contengono il denaro che appartiene alla famiglia Vanthampur, nonché le ricchezze rubate dal tesoro di Tiamat su Avernus. La Duchessa Vanthampur intende usare il tesoro accumulato per corrompere i patriar e i funzionari governativi della città e garantirsi il loro sostegno per diventare la nuova granduchessa.

Il baule 1 contiene 30 lingotti di electrum (10 mo ciascuno) appartenenti alla famiglia Vanthampur.

I bauli 2, 3 e 4 contengono 100 mo ciascuno e appartengono alla famiglia Vanthampur.

Il baule 5 contiene due pezzi di un pugnale cerimoniale rubato dal tesoro di Tiamat: una lama d'avorio ricurva coperta di incisioni runiche in Draconico che formano la parola "Zanna" e un'impugnatura d'osso fasciata di strisce di cuoio e tempestata di gemme. Un trucchetto *riparare* può rendere il pugnale non magico di nuovo integro, ripristinandone il valore (250 mo).

I bauli 6 e 7 contengono 100 mp ciascuno e appartengono alla famiglia Vanthampur.

Il baule 8 contiene venti azzurriti (10 mo ciascuna) rubate dal tesoro di Tiamat.

Incontri Finali a Baldur's Gate

Se i personaggi non riescono a rintracciare la *scatola del rompicapo infernale* di Thavius Kreeg (vedi l'area V13) o lo *Scudo del Signore Nascosto* (vedi l'area V36), un PNG come Reya Mantlemorn o Falaster Fisk raccomandano un'ispezione più dettagliata della tenuta dei Vanthampur. In quanto Cavaliera Infernale, Reya potrebbe essere in grado di percepire la presenza dello scudo celestiale e spronare i personaggi a recuperarlo, onde evitare che cada in mani malvagie. Analogamente, Falaster odia il pensiero che la scatola del rompicapo resti in circolazione e possa finire nelle mani di qualcun altro.

Se il tressym Slobberchops (vedi l'area V5) si trova con il gruppo, può guidare i personaggi fino alla scatola del rompicapo. Anche i nemici catturati possono guidare i personaggi alla scatola del rompicapo o allo scudo, come necessario. Una volta che questi oggetti sono stati trovati, Falaster sprona i personaggi a consegnarli a Sylvira Savikas a Candlekeep.

Se invitati a unirsi ai personaggi nel loro viaggio fino a Candlekeep, Reya e Falaster accettano prontamente. Falaster possiede un modesto alloggio nel Piccolo Calimshan, un distretto cinto da mura della Città Esterna e suggerisce di fare una breve sosta laggiù affinché possa armarsi a dovere prima di proseguire il viaggio verso Candlekeep.

Thavius Kreeg

Umanoide Medio (umano), legale malvagio

Classe Armatura 10
Punti Ferita 40 (9d8)
Velocità 9 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
12 (+1)	10 (+0)	11 (+0)	15 (+2)	18 (+4)	16 (+3)

Abilità Inganno +5, Medicina +6, Persuasione +5, Religione +4
Sensi Percezione passiva 14
Linguaggi Abissale, Comune, Infernale
Sfida 1/2 (100 PE)

Ombra della Colpa. L'ombra di Thavius è quella di un diavolo grassoccio e cornuto, dotato di piccole ali.

Azioni

Mazza. *Attacco con Arma da Mischia:* +3 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 4 (1d6 + 1) danni contundenti.

Fare Rapporto al Capitano Zodge

Una volta che i personaggi hanno spazzato via la famiglia Vanthampur e il suo culto di veneratori di diavoli, possono tornare dal Capitano Zodge a fare rapporto, restituire i loro distintivi dei Pugni Fiammanti e riscuotere il pagamento dovuto.

Zodge è sollevato nell'apprendere che i Vanthampur non sono più una sua preoccupazione. Se i personaggi riferiscono che uno o più membri della famiglia sono ancora vivi, Zodge promette di dare loro la caccia e di punirli per i loro crimini.

Comandante Portyr

Mentre i personaggi concludono i loro affari con il Capitano Zodge, l'incontro viene interrotto da un membro di rango superiore dei Pugni Fiammanti. Il DM legge o parafrasa il brano seguente ai giocatori:

> Il vostro incontro con il Capitano Zodge è interrotto dall'arrivo di alcuni soldati dei Pugni Fiammanti protetti da armature complete. Da quella muraglia di spade e d'acciaio si fa avanti una donna corazzata dal mantello bianco e dai capelli ingrigiti. "Sono questi i pazzi che hanno messo in agitazione ogni nidiata di topi in questa città dimenticata dagli dèi?"
>
> "Comandante Portyr!" esclama Zodge. "Mi avevano detto che sareste arrivata a Baldur's Gate soltanto tra una decade."
>
> "Questo è quello che il governo cittadino voleva che lei credesse, capitano", risponde la donna. Poi si rivolge a voi e vi chiede: "Confido che siate stati ricompensati a dovere?"

Fino a poco tempo fa, **Liara Portyr** (vedi la relativa scheda delle statistiche) comandava un avamposto dei Pugni Fiammanti chiamato Forte Beluarian sulla remota penisola tropicale del Chult. Suo zio è il Duca Dillard Portyr di Baldur's Gate, uno dei due capi governativi rimasti della città (presumendo che la Duchessa Vanthampur non sia sopravvissuta). Il Duca Portyr ha mandato a chiamare sua nipote per prendere il comando dei Pugni Fiammanti in assenza del Granduca Ulder Ravengard, velocizzando il suo viaggio di ritorno a casa tramite la magia.

Liara punta ad affermarsi come colei che succederà di diritto a Ulder Ravengard, anche se spera che il Granduca sia ancora vivo. Se i personaggi pensano di avere qualche possibilità di salvare Elturel (e Ravengard assieme ad essa), Liara li incoraggia caldamente a tentare l'impresa. Le sue esperienze nel Chult le hanno insegnato a rispettare gli avventurieri e la loro capacità di portare a termine le missioni che intraprendono.

Se i personaggi non hanno trovato Falaster Fisk nel dungeon sotto Villa Vanthampur, può essere Liara Portyr a incoraggiarli a recarsi a Candlekeep e a mettersi in cerca di Sylvira Savikas, una rinomata esperta dei Nove Inferi. Sylvira può aiutarli ad aprire la *scatola del rompicapo infernale* e a fare luce sui misteri dello *Scudo del Signore Nascosto.*

Dopo essersi assicurata che i personaggi ricevano la ricompensa promessa, Liara li ringrazia per l'aiuto che hanno dato a Baldur's Gate. Anche se deve concentrare i suoi sforzi sulle varie minacce che mettono a repentaglio la sicurezza della città, fa in modo che i personaggi possano lasciare Baldur's Gate quando sono pronti, spingendosi anche a fornire un cavallo da galoppo o un pony a ogni membro del gruppo per accelerare il loro viaggio fino a Candlekeep. Può fornire loro anche un carretto trainato da un mulo, carico di cibo, bevande e altre provviste.

Viaggio fino a Candlekeep

Quando i personaggi sono pronti a partire per Candlekeep, il DM legge il brano seguente ai giocatori:

> *Quando la Porta del Basilisco si apre, i soldati dei Pugni Fiammanti trattengono la marea dei profughi di Elturgard. Vi fate strada oltre quei poveri derelitti, i cui lamenti si intensificando quando la Porta del Basilisco si richiude alle vostre spalle. La strada sterrata si snoda tra i bassifondi della Città Esterna, oltre il distretto cinto da mura del Piccolo Calimshan, fino alle grandi arcate del Ponte del Dragone.*

Se Falaster Fisk è insieme al gruppo, lo conduce alla sua abitazione nel Piccolo Calimshan. Oltre a prendere le sue armi, prende anche un vecchio libro di ricette Calishite da donare per ottenere l'accesso alla grande biblioteca di Candlekeep (vedi "Entrare a Candlekeep" a pagina 45).

Il Ponte del Dragone

I personaggi devono attraversare questo ponte monumentale per raggiungere la Strada della Costa, che procede verso sud fino a Candlekeep. Il DM legge il brano seguente per descrivere la scena:

> *Due grandi ponti si incontrano su un'alta isola rocciosa che sorge al centro del Fiume Chionthar. Edifici e bancarelle di vario tipo sorgono ai lati di entrambi i ponti, cosa che rende impossibile vedere il fiume dalla stretta strada congestionata che si insinua tra quelle strutture.*
>
> *Due ponti levatoi di legno collegano i due ponti a una fortezza che si erge sull'isola. Le bandiere di Baldur's Gate e dei Pugni Fiammanti sventolano orgogliosamente su questa fortezza.*

Il Ponte del Dragone è il paradiso dei tagliaborse e ogni viaggiatore che lo attraversa corre il rischio di essere borseggiato. Mentre i personaggi si fanno strada da un'estremità del Ponte del Dragone all'altra, il DM chiede a ogni giocatore di tirare un d20 (i PNG che viaggiano con il gruppo non devono farlo). Il personaggio o i personaggi con il risultato più basso finiscono nel mirino di un borseggiatore (si usa la scheda delle statistiche del **bandito**).

Si usa il punteggio di Saggezza (Percezione) passiva per determinare se il furto effettuato contro quel personaggio ha successo. Se il punteggio del personaggio è pari o superiore a 11, il furto viene scoperto e sventato. Altrimenti, il ladro si allontana con un oggetto di peso pari o inferiore a 0,5 kg (come un borsello di monete o una pozione) e scompare nella folla prima che il furto sia notato. Se un personaggio viene derubato, il DM chiede al giocatore quali piccoli oggetti il personaggio porta con sé e decide quale di quegli oggetti è stato rubato.

Cavalieri dello Scudo

L'incontro seguente si verifica solo se i personaggi sono in possesso dello *Scudo del Signore Nascosto*. Altrimenti, l'avventura prosegue con la sezione "La Storia dei Cavalieri Infernali". Il DM legge il brano seguente per introdurre la scena:



Liara Portyr

Umanoide Medio (umano), legale malvagio

Classe Armatura 15 (cuoio borchiato, scudo)
Punti Ferita 84 (13d8 + 26)
Velocità 9 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
16 (+3)	12 (+1)	15 (+2)	14 (+2)	14 (+2)	16 (+3)

Tiri Salvezza Cos +4, Sag +4
Abilità Atletica +5, Inganno +5, Intimidire +5, Intuizione +4
Sensi Percezione passiva 12
Linguaggi Comune, Draconico, Nanico
Sfida 4 (1.100 PE)

Impavido. Liara dispone di vantaggio ai tiri salvezza per non essere spaventata.

Furia Infuocata. Una volta per turno, quando Liara colpisce una creatura con un'arma da mischia, può fare in modo che dalla sua arma prorompa una fiammata magica che infligge 10 (3d6) danni da fuoco al bersaglio.

Azioni

Multiattacco. Liara effettua tre attacchi in mischia.

Ascia da Battaglia. *Attacco con Arma da Mischia:* +5 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 7 (1d8 + 3) danni taglienti o 8 (1d10 + 3) danni taglienti se usata a due mani.

Balestra Pesante. *Attacco con Arma a Distanza:* +3 al tiro per colpire, gittata 30/120 m, un bersaglio. *Colpito:* 6 (1d10 + 1) danni perforanti.

Quando il Ponte del Dragone e Baldur's Gate scompaiono dalla vostra vista, vi ritrovate in marcia lungo la Strada della Costa, una strada sterrata che conduce a terre lontane come il Tethyr, l'Amn e il Calimshan. Candlekeep si trova a circa duecentoventi chilometri a sud e a ovest, vale a dire a circa cinque giorni di viaggio.

Davanti a voi sulla strada vedete un contadino umano seduto alla guida di un carro carico di fieno e trainato da due cavalli da tiro. Il contadino vi saluta con un cenno della mano quando il carro si avvicina.

Il contadino è Kaddrus, un **cambion** legale malvagio che usa l'incantesimo *alterare se stesso* per celare la sua vera forma. Sotto il fieno si nascondono i malvagi complici del cambion: tre **veterani** umani che parlano il Comune e l'Infernale. I loro nomi sono Falar, Zaroud al'Ryshal e Nulra Blacksaddle. Quando il cambion dà l'ordine in Infernale, i veterani balzano fuori dal fieno e attaccano. Nel frattempo, il cambion assume la sua vera forma, si alza in volo e bersaglia le creature con il suo attacco di Raggio di Fuoco. I due **cavalli da tiro** sono bestie ordinarie ma non si spaventano facilmente.

Kaddrus e i veterani sono membri di una società segreta nota come i Cavalieri dello Scudo (vedi l'area V29 a pagina 39). Il loro obiettivo è uccidere i personaggi e riportare lo *Scudo del Signore Nascosto* alla famiglia patriar degli Hhune a Baldur's Gate. Se i veterani vengono uccisi o incapacitati, Kaddrus fugge e fa ritorno a Baldur's Gate per fare rapporto ai suoi superiori. Se il cambion fugge, i personaggi potrebbero incontrarlo di nuovo a Candlekeep, con le fattezze di un monaco. La volta successiva che incontra il gruppo, Kaddrus combatte fino alla morte per reclamare lo scudo.

La Storia dei Cavalieri Infernali

Se Reya Mantlemorn si trova con i personaggi, condivide con loro la storia seguente davanti al fuoco dell'accampamento nel corso del viaggio di cinque giorni che li porta a Candlekeep:

"I guai ebbero inizio quasi un secolo fa. Gli immondi dilagavano per le terre a nord e a ovest di Elturel. I campi venivano contaminati, il bestiame massacrato, le case rase al suolo e gli abitanti trascinati via verso un fato ignoto e terribile. Il terrore attanagliava i cuori di tutti."

"La cavalleria della città pattugliava i territori e abbatteva tutti gli immondi che incontrava, anche a costo di gravi perdite. Ma non bastava. Per ogni immondo distrutto, sembrava che altri due ne comparissero altrove. Il reggente di Elturel, il Gran Cavaliere, chiese al popolo di pregare gli dèi per ottenere aiuto. E nello stupore generale, un possente angelo si presentò in città il giorno dopo. Si chiamava Zariel, che significa Compagna della Luce. Le preghiere di Elturel erano state ascoltate e l'aiuto era finalmente giunto."

"Zariel trovò il portale da cui gli immondi si riversavano nel mondo naturale, sui Campi dei Morti a ovest della città. Zariel dichiarò che avrebbe guidato la cavalleria in Avernus e distrutto la schiera infernale che si ammassava laggiù, sferrando un grave colpo alle forze delle tenebre."

"Il Gran Cavaliere inviò i cavalieri di Elturel, che ormai erano molte migliaia, a cavalcare con Zariel, che li guidava in sella a un mastodonte dorato. Con un grande grido, Zariel e il suo esercito attraversarono in carica il portale. Le legioni di Avernus tremarono e vacillarono, ma non cedettero. Zariel fu sconfitta e quanti rimanevano del suo esercito tornarono a Elturel, sopraffatti dal dolore par la perdita del loro glorioso generale, ma certi che i signori dei Nove Inferi ci avrebbero pensato due volte prima di minacciare di nuovo Elturel."

"Si tennero grandi festeggiamenti per onorare i valorosi eroi di quel corpo di cavalleria, che da allora divennero noti come i Cavalieri Infernali."

Candlekeep

Candlekeep è una fortezza abbarbicata su uno sperone roccioso che si affaccia sul Mare delle Spade. È raggiungibile soltanto da una strada, la Via del Leone, che si dirama a ovest della Strada della Costa.

Candlekeep è sempre aperta ai visitatori e vanta una delle migliori biblioteche di tutto Faerûn. I monaci di Candlekeep custodiscono anche le predizioni di Alaundo il Veggente, un peculiare sapiente le cui profezie si sono dimostrate fondate nel corso di molti anni. Dopo la morte del veggente, Candlekeep è diventata sia un rifugio dove venerare le sue profezie che un centro di raccolta delle conoscenze di ogni genere. Se c'è un segreto da scoprire, gli indizi per riuscirci probabilmente sono custoditi a Candlekeep.

Gli incontri di Candlekeep sono incentrati sulle interazioni sociali e sull'esplorazione. A Candlekeep si svolgono gli eventi seguenti:

- I personaggi arrivano a Candlekeep, dove il prezzo d'ingresso è un libro, e nella fattispecie un libro che non sia già contenuto nella biblioteca dei monaci.
- I personaggi incontrano Sylvira Savikas, una tiefling sapiente che conosce il segreto per aprire la *scatola del rompicapo infernale* di Thavius Kreeg.
- Sylvira consiglia ai personaggi di lasciare lo *Scudo del Signore Nascosto* in sua custodia, mentre Gargauth insiste affinché portino lo scudo con loro.
- Sylvira fa i preparativi necessari per inviare i personaggi a Elturel e fornisce loro una mappa non affidabile di Avernus. Reya Mantlemorn si offre di andare con i personaggi, mentre Falaster Fisk sceglie di rimanere indietro.

La Via del Leone

Il DM legge il brano seguente per descrivere l'ultimo giorno di viaggio dei personaggi verso Candlekeep:

Negli ultimi quattro giorni, il tempo sulla Strada della Costa è gradualmente peggiorato. I nuvoloni neri rovesciano pioggia sulla strada trasformandola in un fiume di fango. Tuttavia, continuate ad avanzare, oltrepassando le carovane mercantili amiche dirette a nord.

Al mattino del quinto giorno smette di piovere, ma le nuvole nere rimangono. Davanti a voi vedete un sentiero che si dirama dalla strada principale e si inoltra verso il mare. Un corvo se ne sta appollaiato in posa solenne su un palo inclinato da cui sporgono due cartelli che si protendono come braccia verso ovest. Uno recita: "Via del Leone". L'altro recita: "Candlekeep".



Se i personaggi si dirigono a ovest lungo la Via del Leone, arrivano a Candlekeep a metà pomeriggio. Il DM può mostrare loro l'illustrazione di Candlekeep e descrivere cosa vedono leggendo il brano seguente:

> Il sole del pomeriggio risplende tra le nuvole e illumina le mura grigie e le guglie pallide di una fortezza consumata dal tempo che si erge maestosamente su un promontorio roccioso affacciato sul mare. Il sentiero conduce dritto fino ad essa.

Entrare a Candlekeep

Anche se alcuni visitatori si recano a Candlekeep in volo, la maggior parte arriva a piedi o a cavallo. Quando i personaggi arrivano alla guardiola, il DM legge il brano seguente ai giocatori:

> Siete accolti alla guardiola da tre monaci vestiti di viola: un umano, un nano degli scudi e un elfo del sole. Tutti portano appeso al collo il simbolo sacro di Deneir, il dio della scrittura, il cui simbolo è una candela accesa su un occhio aperto.
>
> "Benvenuti a Candlekeep", vi saluta l'elfo in Comune. "Coloro che desiderano entrare devono offrire un dono. Dovete donare un libro o una pergamena che non si trovi già negli archivi della biblioteca. Prego, presentate il vostro dono affinché sia esaminato."

Tutti e tre i monaci sono **sacerdoti** neutrali buoni di Deneir (si applicano i tratti razziali alle loro statistiche come necessario). I monaci studiano qualsiasi libro o pergamena venga loro consegnata e i simboli sacri appesi al collo risplendono durante la procedura.

I monaci accettano volentieri *Apocalypto* (il tomo dalla copertina nera rinvenuto a Villa Vanthampur, vedi l'area V13 a pagina 35), il libro di ricette Calishite di Falaster Fisk o un libro di incantesimi per concedere l'ingresso a Candlekeep. Un dono del genere è sufficiente a garantire all'intero gruppo l'accesso alla biblioteca. Se un personaggio vuole offrire qualche altro libro o pergamena, il DM può decidere liberamente se i monaci lo accetteranno o meno.

Se i personaggi cercano di intrufolarsi di soppiatto o di farsi strada all'interno di Candlekeep con la forza, le difese della fortezza vengono attivate come descritto nel riquadro "Difese di Candlekeep".

Una volta all'interno, i personaggi sono liberi di recarsi dove vogliono e di restare tutto il tempo che vogliono. Gli edifici esterni includono dormitori privati per i monaci e alloggi pubblici per i visitatori, nonché varie comodità che è lecito aspettarsi in un insediamento autosufficiente (terme, sartorie, granai, giardini e così via). Candlekeep è dotata perfino di una locanda, chiamata il Focolare.

Il Focolare

Nella locanda di Candlekeep, gli ospiti e i monaci possono godere della compagnia gli uni degli altri e concedersi un buon pasto. Il DM legge il brano seguente per descrivere il Focolare:

VINCENT PROCE

La locanda ha un basso soffitto sorretto da enormi travi di legno ed è dotata di strette finestre protette da imposte. Una grossa fossa per il fuoco si apre al centro della stanza ed è circondata da una mezza dozzina di tavoli e di panche corrispondenti.

La locanda può ospitare comodamente circa trenta avventori in qualsiasi momento. Il Focolare è sempre aperto e il fuoco non viene mai lasciato morire. Nell'arco della giornata, la locanda è occupata solitamente da una dozzina di persone, con un picco superiore all'ora di pranzo e di cena.

Quando i personaggi si presentano nel locale per la prima volta, un avventore spicca su tutti gli altri: un **ogre** caotico buono che indossa una *fascia dell'intelletto*. Se ne sta seduto da solo in un angolo a leggere un libro intitolato *La Somma della Teologia*, di Santa Vetheera, una servitrice di Oghma (il dio della conoscenza).

Fino a pochi anni fa, l'ogre era come gli altri esemplari della sua specie: brutale e crudele. Incontrò un halfling avventuriero che indossava un luccicante diadema dorato e uccise il nanerottolo per impossessarsene. Quando l'ogre entrò in sintonia con l'oggetto, il diadema crebbe di taglia per consentirgli di indossarlo. Diventato un genio, l'ogre si sentì costretto a riconoscere gli errori della sua vita passata e decise di cambiare per il meglio. Si fece chiamare Piccoletto, in onore del povero halfling di cui aveva stroncato la vita.

Tenuto a debita distanza dalla società civile, Piccoletto è giunto a Candlekeep nella speranza di apprendere il più possibile. È una figura silenziosa ma popolare all'interno della fortezza. Tutti i monaci lo salutano e gli consigliano nuovi libri da leggere.

Sylvira Savikas

Quando i personaggi sono pronti, possono farsi strada fino alla fortezza principale, un edificio torreggiante che ospita centinaia di monaci e di maghi e migliaia di libri e di pergamene. Quando si aggirano per la fortezza, alcuni monaci premurosi si fermano per dare loro le indicazioni giuste. Se Falaster Fisk fa parte del gruppo, conosce già la strada per il laboratorio di Sylvira, situato in una delle guglie di Candlekeep. Quando i personaggi arrivano al laboratorio, il DM legge il brano seguente:

Sulle pareti di questa torre circolare, si aprono varie finestre ad arco che attualmente sono chiuse. Librerie cariche di volumi arcani si intervallano alle finestre, mentre i tavoli della stanza sono carichi di vasi contenenti esemplari di creature, equipaggiamento alchemico e altri oggetti assortiti. Sul pavimento della camera è incisa una grossa stella a nove punte.

Una tiefling di mezza età che indossa le vesti da maga sta in piedi davanti a una finestra, immersa in una remota contemplazione. Sull'angolo di un tavolo vicino, se ne sta appollaiato un piccolo demone magro con la pelle verde bitorzoluta, gli occhi sporgenti, due sottili corna nere e una coda sferzante.

"Non immaginate che piacere mi faccia vedervi qui", commenta la tiefling. "Cosa mi avete portato?"

Sylvira Savikas, una tiefling **arcimaga** legale neutrale, è una dei sapienti più eminenti di Candlekeep ed è specializzata nelle conoscenze relative ai Piani Esterni. In aggiunta alle sue altre abilità, è dotata di Indagare +13. Parla l'Abissale, il Celestiale, il Comune, il Draconico, l'Infernale e il Primordiale. Il suo famiglio **quasit**, Jezebel, condisce la sua vita con un pizzico di burle e di caos. Nell'improbabile caso in cui Sylvira resti coinvolta in un combattimento, il DM dovrà ricordare che i tiefling possiedono resistenza ai danni da fuoco e scurovisione entro un raggio di 18 metri.

Se i personaggi non hanno con loro la scatola del rompicapo di Thavius Kreeg, Sylvira è delusa, ma cerca di non darlo a vedere. Se le porgono la scatola, strappa l'oggetto dalle loro mani con impazienza e lo studia attentamente. Dimostra lo stesso interesse per lo *Scudo del Signore Nascosto* (che chiama "lo Scudo di Gargauth"), ma evita di toccarlo.

Thavius e la Scatola del Rompicapo

Sylvira rivela quanto segue su Thavius Kreeg e sulla sua *scatola del rompicapo infernale:*

"Nutro sospetti sul Sommo Osservatore di Elturel già da molto tempo, ma nessuno ha mai voluto dare ascolto ai miei timori: Thavius Kreeg è considerato da tutti un eroe che ha salvato la sua città da un'invasione di non morti e ha fondato la nazione sacra di Elturgard."

"Acclamato come salvatore, Thavius ha imposto a tutti i cittadini di Elturel di formulare un giuramento sacro chiamato il Credo Risoluto, che li obbliga a difendere la nazione di Elturgard. Lo incontrai anni fa e i miei istinti mi dissero che era un ciarlatano. Successivamente iniziai a sospettare che avesse stretto un patto con uno o più potenti diavoli, usando il Credo Risoluto per vincolare tutta Elturel al suo patto oscuro."

"Mi piacerebbe dimostrare la mia teoria e credo che le prove siano rinchiuse nella scatola del rompicapo."

Sylvira è un'esperta di scatole dei rompicapi magiche: ne ha fabbricate e vendute alcune lei stessa. Se i personaggi le porgono la *scatola del rompicapo infernale*, la esamina, chiede a Jezebel di portarle un'ampolla di liquido scuro e ne versa una piccola quantità nei solchi labirintici incisi sulla superficie della scatola. Poi inclina la scatola in modo che il liquido scorra in alcune direzioni all'interno dei solchi del labirinto... finché gli intarsi di corno della scatola non si spalancano e la scatola non va in pezzi.

La scatola contiene un mazzo di nove piastre rilegate ad anelli, ognuna del lato di sette centimetri e mezzo. Sono forgiate in ferro nero e sulla superficie sono impresse rune Infernali. Chiunque capisca l'Infernale può tradurre le rune come segue:

Sia noto a tutti che io, Thavius Kreeg, Sommo Osservatore di Elturel, ho giurato alla mia padrona Zariel, signora di Avernus, di rispettare gli accordi contenuti in questo giuramento.

Io sottoscritto mi sottometto al volere di Zariel in ogni questione e per tutta l'eternità. La porrò al di sopra di tutte le creature, vive o morte che siano. Le obbedirò per tutti i miei giorni e oltre, con timore e servilismo.

Difese di Candlekeep

Attaccare Candlekeep sarebbe un'impresa folle. Anche se molti monaci sono semplici studiosi, alcuni sono anche dei potenti incantatori. Se si verifica un problema, un **arcimago** e 1d4 **maghi** indagano immediatamente. Se non riescono a ricondurre la soluzione sotto controllo in breve tempo, 1d4 **arcimaghi** arrivano a prestare assistenza.

> Riconosco la concessione del congegno chiamato l'Insidiatore Solare, da qui in avanti chiamato il Compagno. Nella mia autorità di Sommo Osservatore di Elturel e dei suoi territori vassalli, riconosco che tutte le terre illuminate dalla luce del Compagno sono cedute in pegno a Zariel. Tutti gli abitanti vincolati dal giuramento di difendere Elturel sono a loro volta ceduti. Riconosco inoltre che questa concessione durerà cinquant'anni, dopodiché il Compagno tornerà da dove è venuto, portando con sé Elturel e i suoi difensori vincolati dal giuramento, se questo è il volere di Zariel.
>
> Questa è la mia eterna promessa.

Se Reya Mantlemorn si trova assieme al gruppo, è talmente sconvolta dalla rivelazione che cade in ginocchio e piange per Elturel. Essendo vincolata alla città dal Credo Risoluto, si sente obbligata a farvi ritorno. "Se Zariel vuole la mia anima", proclama Reya, "che provi pure a prenderla".

Gargauth e lo Scudo

Sylvira rivela quanto segue sullo *Scudo del Signore Nascosto* e sul diavolo imprigionato al suo interno:

> "Questo scudo è un simbolo del trionfo del bene sul male. Osservando una tale bellezza, si tende a dimenticare la forza terribile che è stata imprigionata al suo interno. Il suo nome è Gargauth, credo, anche se si fa chiamare il Signore Nascosto. Era un diavolo della fossa inviato da Asmodeus a corrompere i mortali sul Piano Materiale, dove aveva accumulato una schiera di seguaci sufficiente a rivaleggiare con quella degli dèi. Così facendo, Gargauth era diventato una sorta di semidio e grazie ai suoi veneratori il suo potere era aumentato esponenzialmente. Oh, la caduta dei potenti è sempre rovinosa!"
>
> "Questo scudo ha il potere di corrompere ogni cosa attorno a sé. La famiglia Hhune di Baldur's Gate lo custodiva da molti anni. Sicuramente lo rivorrà, ma questo scudo non dovrebbe essere portato in nessun luogo dove vivano migliaia di mortali. Deve essere rinchiuso in uno spazio extradimensionale, lontano dalle anime corruttibili."

Se i personaggi pensano di lasciare lo scudo a Sylvira, Gargauth contatta telepaticamente il personaggio con più influenza del gruppo e suggerisce un corso d'azione alternativo:

> "Portami ai Nove Inferi e giuro di servirti fedelmente sia come guida che come consigliere."

L'offerta di Gargauth è genuina, in quanto l'immondo desidera disperatamente che lo scudo sia riportato nei Nove Inferi. Crede (erroneamente) che laggiù riuscirà a fuggire dallo scudo. Sylvira lascia che siano i personaggi a decidere cosa fare con lo scudo. Una piccola parte di lei è sollevata se i personaggi decidono di portarlo via, in quanto sa che i malvagi Cavalieri dello Scudo non smetteranno mai di cercarlo.

Mappa Poster di Avernus

Se i personaggi desiderano salvare Elturel, Sylvira può fornire loro una mappa di Avernus, l'unica mappa del genere esistente a Candlekeep. Giunti a questo punto, il DM spiega la mappa poster di Avernus e lascia che i giocatori la studino. Sylvira aggiunge tuttavia un monito:

> "Questa mappa potrebbe non essere del tutto affidabile", vi avverte Sylvira. "Il suo creatore è impazzito nel tentativo di disegnarla."

Ulteriori informazioni su come usare la mappa poster sono disponibili nel capitolo 3.

Arrivare su Avernus

Sylvira può preparare l'incantesimo *spostamento planare*, ma sarebbe inutile, in quanto le interdizioni magiche poste su Candlekeep impediscono alle creature di lasciare o raggiungere la biblioteca attraverso questi mezzi. La tiefling offre invece ai personaggi un piano alternativo per raggiungere i Nove Inferi:

> "Un mago di nome Traxigor vive in una torre a trenta chilometri da qui. Gli ho prestato un paio di libri degli incantesimi, quindi mi deve un favore. Posso farvi raggiungere sani e salvi la sua torre e poi lui potrà usare un incantesimo *spostamento planare* per portarvi direttamente a Elturel. Ma ancora più importante è che Traxigor si sta prendendo cura di una mia vecchia amica, qualcuno che ha combattuto a lungo i diavoli dei Nove Inferi. Penso che troverete la sua compagnia molto piacevole. Si chiama Lulu."

I personaggi non sono obbligati a partire immediatamente per la torre di Traxigor. Se desiderano rimanere a Candlekeep per un po' di tempo, Sylvira è ben lieta di ospitarli. Tuttavia, più a lungo si trattengono, più Reya Mantlemorn diventa impaziente. Falaster Fisk si separa dai personaggi in questa occasione e sceglie di rimanere a Candlekeep per alcuni giorni prima di fare ritorno a Baldur's Gate.

I personaggi possono usare la biblioteca di Candlekeep per saperne di più sui Nove Inferi. Il capitolo 2 della *Dungeon Master's Guide* contiene varie informazioni su tutti i nove strati e i personaggi possono apprendere tali informazioni dopo avere trascorso uno o due giorni a condurre ricerche su quel piano. I personaggi possono anche condurre degli studi sui diavoli, nel qual caso apprenderanno tutto quello che viene detto su di essi alla voce "Diavolo" del *Monster Manual*.

Quando i personaggi sono pronti a partire per la torre di Traxigor, il DM legge o parafrasa il brano seguente ai giocatori:

> Sylvira vi conduce a una piattaforma d'atterraggio a forma di mezzaluna e con una stupefacente vista sul mare. Su quella piattaforma, vi aspettano vari grifoni dotati di selle e affiancati dai loro addestratori, pronti ad aiutarvi. "I grifoni hanno l'ordine di condurvi in volo alla torre di Traxigor", dice Sylvira. "Non preoccupatevi, non è pericoloso!"

Gli addestratori in attesa possono aiutare i personaggi a salire in sella ai **grifoni**. Ogni grifone può trasportare un cavalcatore e il suo equipaggiamento. Una volta che tutti i personaggi sono in sella, il DM legge:

I grifoni spiccano il volo e si dirigono verso il mare, volando appena sotto il livello delle nuvole. Candlekeep sembra comunque maestosa vista dall'alto, ma si fa sempre più piccola man mano che i grifoni sfrecciano verso ovest. Oltrepassate alcune grosse isole rocciose e poi vi inoltrate in mare aperto. Dopo un lungo viaggio, notate una torre di pietra priva di porte o di finestre, che in qualche modo fluttua nel cielo davanti a voi. I grifoni si infilano in alcuni fori frastagliati disposti lungo il tetto conico della torre e atterrano al piano più alto, da dove parte una scala a chiocciola che scende verso il basso.

La Torre di Traxigor

Una volta che i grifoni sono atterrati, i personaggi sono liberi di smontare e di scendere le scale per entrare nella torre di Traxigor. Dopo avere consegnato il gruppo alla torre sano e salvo, i grifoni riposano brevemente per poi riprendere il volo verso Candlekeep.

Il DM legge o parafrasa il brano seguente ai giocatori quando scendono nella torre:

Scesi al piano di sotto, vedete una camera disordinata e illuminata da vari oggetti su cui sono stati lanciati degli incantesimi *fiamma perenne*. Per la stanza si aggira una lontra che indossa una minuscola tonaca rossa. La lontra borbotta qualcosa tra sé e sé in Comune e menziona una verga biforcuta. Improvvisamente nota la vostra presenza e si alza in piedi sulle zampe posteriori. "Lulu! Sveglia! I nostri ospiti sono arrivati!"

Nel sentirsi chiamare per nome, un piccolo elefante dal pelo dorato compare da sotto un cumulo di coperte accanto a un tavolo carico di attrezzature alchemiche. L'elefante si alza in volo sbattendo le sue ali piumate e lancia un piacevole barrito con la proboscide.

Traxigor fu trasformato in una lontra alcuni anni fa, ma decise che questa nuova forma era meglio dell'originale (quella di un vecchio avvizzito). La sua forma di lontra fu resa permanente da un incantesimo *desiderio*. Usa la scheda delle statistiche dell'**arcimago**, ma è una bestia Minuscola con Forza pari a 3. Il suo allineamento è caotico buono e parla il Comune, il Draconico, lo Gnomesco, l'Halfling, il Nanico e il Troglodita. Ha preparato l'incantesimo *spostamento planare* invece di *teletrasporto* e cerca la verga biforcuta di cui ha bisogno per lanciare l'incantesimo. Quel poco che sa sui personaggi gli è stato comunicato tramite alcuni incantesimi *inviare* che Sylvira Savikas gli ha mandato poco prima del loro arrivo.

I personaggi possono aiutare Traxigor a cercare la verga biforcuta, che è in sintonia con i Nove Inferi. Chiunque effettua il tiro più alto di Saggezza (Percezione) trova la verga biforcuta. Chiunque effettua il tiro più basso trova un oggetto insolito casuale, determinato tirando sulla tabella "Oggetti Insoliti" nel capitolo 5 del *Player's Handbook*. A Traxigor non importa se il personaggio tiene l'oggetto o meno, non ricordando nemmeno come o quando l'ha acquisito.

Lulu l'Olifante

Lulu è una olifante (vedi pagina 240 per la sua scheda delle statistiche) che ha perduto buona parte della memoria, nonché il suo tratto Incantesimi Innati (questo non ha alcun effetto sul suo grado di sfida). Recupererà il suo tratto Incantesimi Innati gradualmente nel corso dell'avventura, nel modo seguente:

- Nel capitolo 2, Lulu recupera la capacità di lanciare *luce* a volontà quando arriva a Elturel per la prima volta.
- Nel capitolo 4, Lulu recupera i suoi incantesimi da 2 volte al giorno (*benedizione*, *cura ferite* e *protezione dal bene e dal male*) quando arriva alla Cittadella Sanguinante.
- Nel capitolo 5, Lulu recupera i suoi incantesimi da 1 volta al giorno (*animare i morti*, *esilio*, *guarigione*, *teletrasporto* e *trasformazione*) quando aiuta Zariel a ricongiungersi con la sua spada.

La Storia di Lulu

Un giorno, mentre Sylvira studiava un portale dei Nove Inferi situato nei Campi dei Morti a ovest di Elturel, trovò Lulu e fece amicizia con lei. Lulu rimase con Sylvira a Candlekeep per un po', ma non andava d'accordo con il famiglio quasit della tiefling, Jezebel. Sylvira decise che Lulu sarebbe stata un'ottima compagna per Traxigor, considerata la sua eccentricità e la sua indole benevola. Lulu è essenziale per il futuro successo dei personaggi, ma è meglio che per ora non lo vengano a sapere.

Lulu può parlare il Celestiale, ma preferisce usare la telepatia, che le consente di parlare con una creatura alla volta. Se un personaggio chiede a Lulu di raccontargli della sua lotta contro i diavoli nei Nove Inferi, la creatura riferisce le informazioni seguenti:

"Ero al fianco dell'angelo Zariel quando radunò il suo esercito di Cavalieri Infernali per attaccare Avernus. Oltrepassammo il portale e squarciammo i ranghi dei diavoli come un canto che si faceva strada nell'aria. Avevamo la vittoria in pugno, quando alcuni dei Cavalieri Infernali ci tradirono. Si ritirarono oltre il portale e lo sigillarono."

"Prima di essere catturata, Zariel mi disse di nascondere la sua spada in modo che non cadesse in mani malvagie. Qualcuno mi aiutò a nasconderla, ma non ricordo chi. Trovammo un posto dove nasconderla, ma non ricordo dove. Sono fuggita da Avernus, ma non ricordo come. Ho perso quasi tutta la mia memoria e non ricordo perché."

I ricordi di Lulu sono stati gravemente compromessi da alcuni eventi che ora non riesce a ricordare, ma un riassunto di quegli eventi viene presentato di seguito a beneficio del DM.

Lulu non era soltanto una compagna di viaggio di Zariel: fungeva da amica e da cavalcatura da guerra per l'angelo, avendo il potere di mutare forma per diventare un mammut alato dalla pelliccia dorata. La loro è un'amicizia antica di secoli.

Quando la sconfitta su Avernus apparve inevitabile, Zariel affidò la sua spada a Yael, il suo generale più fidato.

e ordinò a Lulu di aiutare Yael a nascondere l'arma in qualche modo. Lulu e Yael si imbatterono in una torma di demoni guidati dal signore dei demoni Yeenoghu e riuscirono a sfuggirgli per un soffio. Ma la bestia addomesticata di Yeenoghu, un demone enorme di nome Crokek'toeck, inseguì Yael e Lulu per tutto Avernus. Prima che potesse divorarle, Yael piantò la spada sacra di Zariel in una roccia e Lulu riversò ogni briciolo della sua essenza celestiale in essa. Attorno alla spada, sorse una fortezza in grado di tenere lontana ogni forma di malvagità, ma lo sforzo fu tale da lasciare Lulu disorientata. L'olifante si allontanò in volo, lasciandosi Yael alle spalle.

Lulu vagò per Avernus per vari mesi prima di imbattersi in un mercato viaggiante chiamato l'Emporio Errante. Un rakshasa di nome Mahadi la convinse con l'inganno di essere un suo amico, soltanto per spruzzarla con un po' d'acqua del Fiume Stige, cosa che la ridusse in uno stato mentale indebolito e la privò dei suoi poteri magici. Poi Mahadi consegnò Lulu a un gruppo di diavoli come dono per l'arcidiavolessa Zariel. Zariel non riuscì a tollerare la presenza di Lulu... ma non poté nemmeno fare del male alla sua amica di un tempo, e così la inviò di nuovo nel Faerûn, dopo avere ripristinato le sue facoltà mentali. Purtroppo, l'amnesia di Lulu non fu altrettanto facile da curare.

Ricordi Ripristinati

Per Lulu l'amicizia è importante sia a livello fisico che a livello spirituale. La sua crescente amicizia con i personaggi farà sì che l'olifante ricordi cose che aveva dimenticato da tempo. Per il resto dell'avventura, Lulu può recuperare i ricordi che ha perduto ogni volta che il DM lo desidera. Se possibile, questi ricordi dovrebbero riaffiorare uno alla volta in quei momenti in cui la sua amicizia con i personaggi sembra importante. Gli eventuali ricordi rimanenti possono tornare subito nel momento in cui Lulu recupera tutte le sue capacità magiche.

Quando per Lulu arriva il momento di recuperare un ricordo perduto, il DM tira un d6 e consulta la tabella "Ricordi di Lulu" per determinare quale ricordo recupera, oppure ne sceglie semplicemente uno a suo piacimento. Se ottiene come risultato un ricordo che è già stato ripristinato, può tirare di nuovo o scegliere un ricordo diverso.

Interpretare Lulu

Lulu non ha nemmeno un ossicino di cattiveria in tutto il corpo. Crede nel potere dell'amicizia e non vede l'ora di prendere a calci nelle chiappe il male con i personaggi al suo fianco.

Se gestire Lulu come PNG diventa un fardello eccessivo per il DM, questi può chiedere a uno dei giocatori se vuole gestire l'olifante come personaggio secondario, nel qual caso fornirà a quel giocatore una copia della scheda delle statistiche di Lulu (pagina 240), specificando che Lulu attualmente ha perso il suo tratto Incantesimi Innati. Man mano che Lulu recupera i ricordi e l'uso di certi incantesimi, il DM avvertirà il giocatore dei cambiamenti da applicare al personaggio di Lulu.

Ricordi di Lulu

d6	Ricordo
1	"Un tempo potevo trasformarmi in un mammut dorato. In quella forma, fungevo da cavalcatura da guerra di Zariel."
2	"La Cavaliera Infernale più fedele di Zariel, Yael, prese la spada e la affondò in una roccia. Io utilizzai ogni scintilla di bene nel mio cuore per innalzare una barriera attorno ad essa... una fortezza contro il male."
3	"Il signore dei demoni Yeenoghu vuole distruggere la spada di Zariel. Odia la spada quasi quanto odia lei. Una volta lo combattemmo, ma non ricordo dove."
4	"Ho vagato su Avernus per un po', poi mi sono nascosta in un posto chiamato l'Emporio Errante. Ho fatto amicizia con qualcuno di nome Mahadi. Forse lui può aiutarci."
5	"La Zariel che conoscevo non c'è più, rimpiazzata da una diavolessa che emana un'aura di fiamme e di vendetta. 'Questa sono io', mi ha detto. 'Quando i demoni muoiono, gridano il mio nome nel terrore.' Sono le ultime parole che Zariel mi ha rivolto."
6	"È stata Zariel a rimandarmi qui. Non so perché. Forse, ma solo forse... c'è ancora una scintilla di bene nascosta dentro di lei."

Spostamento Planare

I personaggi dovrebbero avanzare fino al 5° livello prima di lasciare la torre di Traxigor. Quando sono pronti per essere inviati su Avernus, il DM legge ai giocatori il brano seguente:

> Mentre vi trovate tutti in piedi all'interno di un cerchio, Traxigor tocca il pavimento con la sua verga biforcuta e lancia il suo incantesimo *spostamento planare*.



Capitolo 2: La Caduta di Elturel

Elturel, un tempo una città sacra popolata da veneratori di Lathander, Torm, Helm e Tyr, è ora una città di rovina e disperazione incatenata a circa centocinquanta metri d'altezza al di sopra del Fiume Stige. Otto grandi catene vincolano la città ad altrettanti pali acuminati forgiati in ferro infernale, che spuntano dal terreno come mastodontici aculei (vedi "Scendere dalla Città" alla fine di questo capitolo per una descrizione completa delle catene infernali). Le estremità inferiori di questi pali sono sempre sorvegliate da dozzine di diavoli, cosa che rende la fuga dalla città scalando le catene un'impresa molto ardua. Il Compagno, il secondo sole che ha fornito consolazione e protezione alla città per anni, ora scruta Elturel come un occhio funesto, un globo nero e vuoto attraversato da scariche di fulmini.

Una sola circostanza ha impedito che la città fosse invasa dai diavoli: un'enorme schiera di demoni che ha attaccato le posizioni dei diavoli a terra. I diavoli, costretti a respingere quelle orde demoniache, devono temporeggiare finché non avranno abbastanza risorse per inviare le loro truppe a soggiogare i restanti cittadini di Elturel. Nonostante questo, vari demoni, diavoli e altre creature casuali si sono infiltrate nella città. I personaggi hanno tempo a sufficienza per apprendere della situazione di Elturel e di intervenire per salvare la città prima che tutto sia perduto.

Mentre i personaggi cercano di orientarsi, sentono il frastuono di un tumulto provenire da sotto la città. Una marea sconfinata di demoni emerge dalle acque torbide del Fiume Stige e trova ad affrontarla le ordinate forze di Avernus, che cercano di respingerla. Questa battaglia continua per l'intera permanenza dei personaggi a Elturel.

Condurre Questo Capitolo

Il Diagramma 2.1 è un diagramma di flusso che presenta in sequenza gli eventi chiave di questo capitolo.

Gli avventurieri dovrebbero essere di 5° livello quando arrivano a Elturel. Partono dal lato est della città, dove il pericolo incombente è maggiore. Con o senza Reya Mantlemorn a guidarli, i personaggi si fanno strada verso la cattedrale del Gran Palazzo. Una volta che hanno liberto la cattedrale e le sue catacombe dagli immondi, gli avventurieri dovrebbero essere di 6° livello.

I PNG sopravvissuti che si sono rifugiati tremando nelle cripte sotto la cattedrale del Gran Palazzo spronano i personaggi a rintracciare il Granduca Ulder Ravengard di Baldur's Gate, che si è rivelato essere l'improbabile salvatore di Elturel. Questa missione conduce i personaggi fino alla cappella del grande cimitero di Elturel, dove Ulder Ravengard è caduto in un coma psichico dopo essere entrato in contatto telepatico con il signore dei demoni Baphomet. Dopo avere ricondotto Ravengard al sicuro nel Gran Palazzo e averlo curato dalla sua malattia, i personaggi dovrebbero essere di 7° livello e pronti a lasciare Elturel: partiranno alla ricerca di un modo per liberare la città dalle catene e riportare ciò che resta di essa nel Faerûn.

Arrivo a Elturel

Un incantesimo *spostamento planare* trasporta il mago Traxigor e fino a otto altre creature a Elturel, inclusa Lulu l'olifante e Reya Mantlemorn, se fa ancora parte del gruppo. Quando il gruppo arriva a Elturel, il DM legge il brano seguente ai giocatori:

> Un'aria calda e pungente assale i vostri sensi. La via cittadina in cui vi trovate è delimitata da edifici pericolanti o completamente crollati. Il terreno trema sotto i vostri piedi. In un cielo rosso e fumoso, una sfera oscura del diametro di 120 metri genera fulmini azzurro-biancastri crepitanti che colpiscono la città a intervalli regolari. Su un remoto promontorio, che sovrasta il resto della città, si erge una fortezza diroccata.
>
> Traxigor scocca un'occhiata nervosa al globo nero, borbotta alcune sillabe arcane e scompare in un batter d'occhio.

Traxigor lancia *fermare il tempo*, che gli procura il tempo di fuggire usando il suo incantesimo *volare*. Quando *fermare il tempo* finisce e i personaggi reagiscono, è già ben lontano. Se un personaggio effettua con successo una prova di Intelligenza (Arcano) con CD 19, deduce in che modo Traxigor è riuscito a fuggire. Il gruppo non incontra più Traxigor, a meno che il DM non desideri farlo ricomparire in seguito nell'avventura. A Traxigor non interessa salvare Elturel o schierarsi nella Guerra Sanguinosa. Dopo avere completato un riposo lungo, può lanciare di nuovo *spostamento planare* e fare ritorno alla sua torre sul Piano Materiale.

I personaggi e gli eventuali compagni PNG rimanenti hanno qualche minuto per acclimatarsi all'ambiente circostante prima di affrontare la loro prima minaccia in città (vedi "Comitato di (Pessima) Accoglienza" sotto). Vedi il riquadro "Pericoli di Elturel" (a pagina 55) per ulteriori informazioni sui terremoti e sugli altri pericoli.

Una volta tornata su Avernus, l'olifante Lulu recupera la sua capacità di lanciare a volontà l'incantesimo innato *luce*. In termini di ricordi, all'inizio sente solamente che i dintorni le sembrano familiari, anche se in modo terribile. I rumori e gli odori di Avernus stimolano i ricordi della caduta di Zariel e dei primi giorni trascorsi dall'angelo come abitante dei Piani Inferiori. Il tempo trascorso da Lulu su Avernus e le interazioni chiave con alcuni specifici PNG innescano lentamente i ricordi che metteranno i personaggi sulla buona strada per salvare la città.

Reya Mantlemorn è decisamente affranta quando vede attorno a sé la città di Elturel ridotta in macerie ed è più determinata che mai a salvare la città dalla distruzione. Si offre di guidare i personaggi alla cattedrale del Gran Palazzo, dove spera di trovare qualcuno al comando.

Se i personaggi hanno portato con loro lo *Scudo del Signore Nascosto*, il diavolo della fossa Gargauth tenta di fuggire dalla sua prigione e fallisce miseramente. Sebbene i personaggi non siano consapevoli del tentativo di fuga di Gargauth, il diavolo della fossa si fa gradualmente più disperato e impaziente man mano che il gruppo esplora Elturel. Gargauth sprona i personaggi a non perdere tempo in città, altrimenti finiranno per sprofondare nel Fiume Stige assieme ad essa. In realtà, il diavolo della fossa spera che si presenti un'altra opportunità quando i personaggi lasceranno Elturel ed esploreranno Avernus.

Comitato di (Pessima) Accoglienza

Il primo incontro dei personaggi a Elturel è un incontro alquanto macabro. Alcuni cittadini innocenti hanno cercato di evitare i diavoli che pattugliano le strade, ma la carenza di cibo e d'acqua ha costretto un gruppo ad abbandonare il suo rifugio. Avvistati dai diavoli, questi cittadini stanno per essere attaccati e i personaggi sono la loro unica possibilità di sopravvivenza.

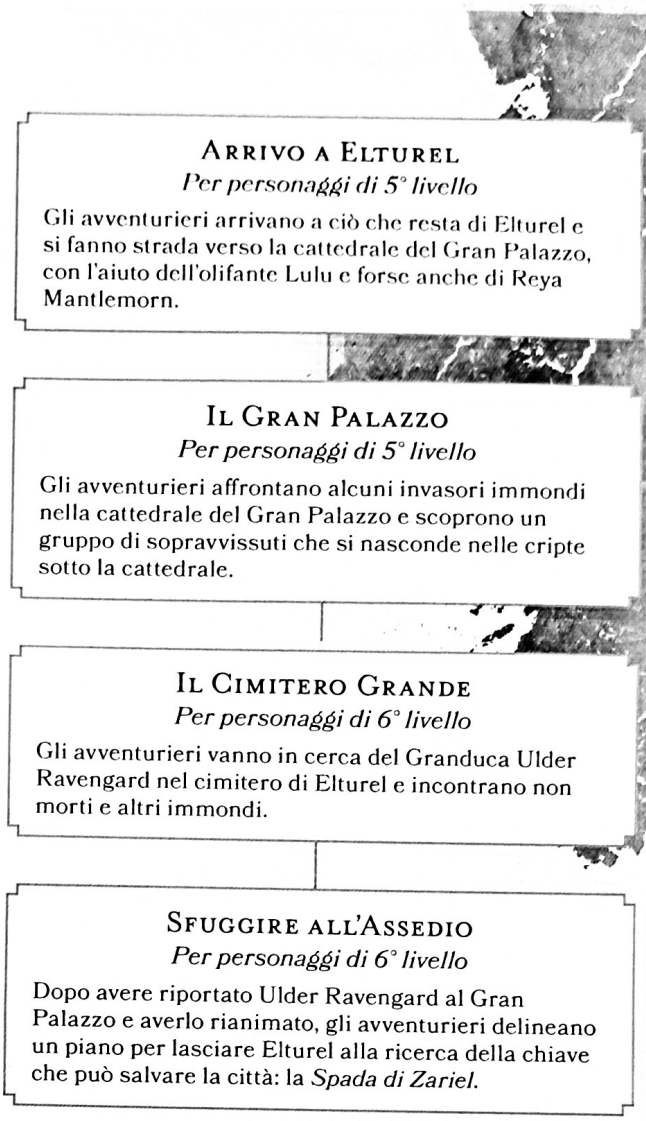


Diagramma 2.1: Diagramma di Flusso del Capitolo 2

Il DM legge il brano seguente per descrivere la scena quando i personaggi arrivano a Elturel:

> Da dietro l'angolo di una struttura ancora integra, fa la sua comparsa correndo una donna che porta in braccio due bambini. Dietro di lei arrancano tre mostri infernali armati di falcioni e dotati di barbe serpentine. Gli immondi sghignazzano lugubremente.

Tre **diavoli barbuti** di nome Blass, Nodd e Thunn si sono infiltrati in città e ne approfittano per seminare il caos. Harkina Hunt e i suoi piccoli gemelli, Ezo e Brask, erano usciti a cercare provviste quando i tre diavoli li hanno avvistati. L'inseguimento si è riversato in questa strada, a 9 metri dal punto di arrivo dei personaggi.

Se i personaggi non intervengono, i diavoli barbuti raggiungono gli umani innocenti nel giro di pochi round e li catturano rapidamente. Una volta catturati, tutti e tre saranno venduti come schiavi all'Emporio Errante (vedi pagina 125), in cambio di favori o merci che possano aiutare i diavoli a salire di rango.

Una volta che i personaggi hanno assimilato la scena, tutti tirano per l'iniziativa. Ai loro turni, Lulu e Reya vedono i tre umani che stanno per essere attaccati dai diavoli e intervengono immediatamente per difenderli, a prescindere

da ciò che fanno i personaggi. Lulu esita a usare la sua tromba per timore di fare del male alla famiglia o di attirare altri immondi, ma come ultima risorsa è disposta a farlo.

I membri della famiglia Hunt che vengono ridotti a 0 punti ferita dai diavoli cadono a terra privi di sensi anziché uccisi, in quanto i diavoli sperano di prenderli prigionieri. I diavoli non avranno la stessa accortezza con i personaggi o i loro compagni PNG.

Dopo lo Scontro

Se i personaggi salvano la famiglia Hunt, Harkina esprime la sua eterna gratitudine. Pur essendo una **popolana**, porta con sé un arco lungo in cui è competente e lo usa per proteggere la sua famiglia. Oltre all'argo lungo, porta una faretra con quaranta frecce, venti delle quali sono argentate.

Harkina può riferire le informazioni seguenti riguardo alla situazione attuale in città:

- Molti cittadini di Elturel sono morti quando la città è stata attirata in questo luogo terribile. Molti altri sono morti nei giorni successivi, a seguito dell'attacco di orrende creature di ogni genere, per la carenza di cibo e acqua o per il crollo di molti edifici cittadini.
- Harkina e i suoi figli si sono nascosti nel seminterrato di una taverna con abbastanza riserve di cibo e acqua che li hanno mantenuti in vita per qualche tempo. Una volta esaurite quelle scorte, la famiglia è stata costretta a uscire all'aperto di nascosto per trovarne altre.
- La città è stata spaccata in due. Harkina ha sentito dire da altri sopravvissuti che questo lato di Elturel (in precedenza la parte orientale della città) è quella in condizioni peggiori. Il Gran Palazzo, il grande castello dove dimorano i reggenti di Elturel, era il posto che intendeva raggiungere per portare i suoi ragazzi in salvo.
- Il Sommo Osservatore Thavius Kreeg è il capo della città e Harkina spera che abbia un piano per salvare i sopravvissuti e scacciare i diavoli. Se è ancora vivo, il Granduca Ulder Ravengard di Baldur's Gate si trova probabilmente anche lui al Gran Palazzo.

Gestire i Non Combattenti

I personaggi hanno l'opportunità di salvare i sopravvissuti nella parte est di Elturel e tali sopravvissuti desiderano disperatamente che il gruppo li scorti fino alla parte ovest della città, dove saranno relativamente al sicuro. Quando iniziano altri combattimenti e i personaggi hanno dei PNG vulnerabili al loro seguito, spetta al DM decidere come gestire quei PNG in combattimento.

L'opzione più facile è fare in modo che i PNG restino indietro o si facciano da parte, limitando le loro opzioni a seguire i personaggi o a nascondersi dai nemici. Durante gli scontri, il DM può a tutti gli effetti dimenticarsi di quei PNG, presumendo che i più capaci di loro si stiano occupando di qualche minaccia minore in sottofondo mentre gli avventurieri si occupano degli avversari più potenti. Il DM può anche fare in modo che i PNG più abili a combattere si uniscano allo scontro, se ritiene di essere in grado di gestirli. Tutti i PNG agiranno allo stesso conteggio di iniziativa e tenteranno con le loro azioni di prestare assistenza ai personaggi in combattimento, anziché impegnarsi personalmente in qualche scontro separato.

Se i personaggi si portano dietro dei PNG, le probabilità che si verifichi un incontro quando il gruppo si sposta da un luogo all'altro aumentano. Ogni volta che il DM tira il d20 per determinare gli incontri casuali (vedi "Altri Incontri a Elturel"), si verifica un incontro con un risultato pari o superiore a 9.

Se i personaggi catturano e interrogano un diavolo barbuto o qualsiasi altro diavolo incontrato a Elturel, esso rivela le informazioni seguenti in risposta a una prova di Carisma (Intimidire) con CD 15 effettuata con successo, purché i personaggi acconsentano a lasciarlo andare:

- Gli attacchi dei demoni dal Fiume Stige si sono intensificati quando la città è comparsa in cielo.
- I demoni cercano di scalare i pali di ormeggio o di raggiungere la città in volo, ma i diavoli li respingono in continuazione. I diavoli stanno anche cercando di capire come sfruttare la città nel modo strategico più efficace.
- Lentamente e casualmente, i pali aguzzi a cui Elturel è ormeggiata affondano nel terreno, trascinando la città verso il Fiume Stige (il diavolo non sa quanto tempo richiederà il processo).
- L'unico motivo per cui la città non è già sotto il controllo delle forze diaboliche è il costante attacco da parte dei demoni. Per arginare l'orda abissale, sono necessarie tutte le risorse dei diavoli.
- Il diavolo presume che la città sia stata portata qui da Zariel, la signora di Avernus.

Altri Incontri a Elturel

Dopo il loro incontro iniziale con la famiglia Hunt e i diavoli barbuti, i personaggi probabilmente vorranno recarsi al Gran Palazzo al più presto possibile per rintracciare il Granduca Ravengard. Se il DM non l'ha già fatto, può aprire la mappa poster con il lato di Elturel rivolto a faccia in su, affinché i giocatori possano farsi un'idea di com'è fatta la città e della strada che devono fare per raggiungere il Gran Palazzo. La mappa 2.1 a pagina 56 è una versione ridotta di questo lato della mappa poster.

Ogni volta che il gruppo si muove da un luogo con un nome all'altro, il DM tira un d20. Con un risultato pari o superiore a 11, si verifica un incontro mentre i personaggi attraversano la città. Per esempio, mentre i personaggi attraversano un ponte, il DM effettua una prova di incontro. Poi, dopo avere attraversato il ponte, quando si dirigono verso il Gran Palazzo, il DM effettua un'altra prova. Effettua queste prove anche se i personaggi si mettono a vagare per le strade o vanno in cerca di altri sopravvissuti.

Se è indicato un incontro, il DM tira sulla tabella "Incontri a Elturel" oppure sceglie un incontro di suo gradimento. Ogni incontro può verificarsi solo una volta. Se il risultato del tiro indica un incontro che si è già verificato, il DM può ripetere il tiro sulla tabella o selezionare un incontro diverso. Questi incontri sono descritti nelle sezioni successive alla tabella.

Incontri a Elturel

d10	Incontro	d10	Incontro
1	Branco di ghoul	6	Narzugon cavaliere
2	Edificio crollato	7	Orda di zombi
3	Getti di fuoco infernale	8	Pasto macabro
4	Grida di aiuto	9	Pattuglia scontenta
5	Imp venditore	10	Vrock filosofo

Branco di Ghoul

Sette **ghoul** vagano per le vie di Elturel, in cerca del loro prossimo pasto. Il capo, un tempo un ladro avventuriero, indossa un'armatura di cuoio borchiato magica che aumenta la sua CA a 13 (vedi "Tesoro" sotto). Questi ex-cittadini morirono quando Elturel fu trascinata su Avernus. Le loro anime furono corrotte dal terribile potere del piano e i loro corpi assunsero questa forma non morta.

Tesoro. Il capo dei ghoul indossa un'*armatura di cuoio borchiato +1*, porta uno zaino da esploratore e il borsello alla sua cintura contiene una *pozione di invisibilità*.

Edificio Crollato

Un terremoto scuote la città e un edificio a poca distanza crolla. I personaggi sentono varie grida di aiuto provenire dalle macerie.

Per evitare che le vittime intrappolate soffochino o restino schiacciate, i personaggi devono effettuare con successo un totale di sei prove di caratteristica per salvarli prima di accumulare tre fallimenti. La CD base di queste prove è 10. Le prove possibili possono includere prove di Forza (Atletica) per rimuovere i detriti, prove di Destrezza (Acrobazia) per stringersi nei passaggi più angusti, prove di Intelligenza (Indagare) per determinare il punto migliore dove scavare o sorreggere la struttura o prove di Saggezza (Percezione) per notare le aree pericolose a rischio di ulteriore crollo. Il DM può anche decidere che l'uso di magie o altre capacità appropriate garantisca un successo automatico.

Durante il salvataggio, il trambusto potrebbe attirare alcuni diavoli (vedi "Pattuglia Scontenta" sotto) o altre attenzioni indesiderate.

Se il tentativo di salvataggio dei personaggi ha successo, dalle macerie dell'edificio vengono estratti tre nani degli scudi legali buoni: Strovin Ironfist, Kartra Boulderstern e Velkora Ashenwell. Strovin e Kartra sono due manovali (si usa la scheda delle statistiche del **popolano**), mentre Velkora è una costruttrice e un'**accolita** del dio nanico Moradin. I suoi poteri di guarigione potrebbero risultare molto utili al Gran Palazzo. Tutti e tre i nani parlano il Comune e il Nanico e sono dotati di scurovisione entro un raggio di 18 metri. Sono inoltre dotati di resistenza ai danni da veleno e dispongono di vantaggio ai tiri salvezza per non essere avvelenati.

Getti di Fuoco Infernale

I personaggi vedono in mezzo alla strada il cadavere carbonizzato di un umanoide, che stringe ancora in mano una spada lunga argentata. Quando una creatura giunge entro 1,5 metri dal cadavere, da esso si sprigiona una fiammata di fuoco infernale. Ogni creatura entro 1,5 metri dal cadavere deve effettuare un tiro salvezza su Destrezza con CD 12; se lo fallisce, subisce 14 (4d6) danni da fuoco, mentre se lo supera, subisce la metà di quei danni.

Tesoro. Se il cadavere viene esaminato ulteriormente, il borsello bruciacchiato che porta alla cintura contiene una fiala ancora intatta. La fiala contiene una *pozione della forza dei giganti* (gelo).

Grida di Aiuto

I personaggi sentono una voce che grida per avere aiuto. Se seguono la voce, trovano un umano attaccato da due **bulezau** (vedi pagina 231 per la loro scheda delle statistiche) che è sgusciato oltre i diavoli e si è arrampicato su uno dei pali infernali che trattengono Elturel.

Se i personaggi lo salvano, l'uomo si presenta come Orin Ragron, un fabbro che aveva una fucina a Elturel. In realtà, Orin è un **incubo** sotto mentite spoglie, di nome Faltrax. L'incubo cerca di ottenere informazioni sulle difese di Elturel, con l'intenzione di venderle poi al migliore offerente tra gli immondi. Se i personaggi scoprono la vera natura di Faltrax, l'incubo fugge.

Imp Venditore

Quando i personaggi passano per un vicolo, notano un **imp** che parla con un halfling. I due sono impegnati in una conversazione molto tesa, quindi per i personaggi è facile avvicinarsi quanto basta da sentirli conversare in Comune. L'halfling, un panettiere (**popolano**) di nome Pilster Pebblehuck, si è nascosto con la sua famiglia nel seminterrato della sua panetteria. Il cibo scarseggia, quindi Pilster si è spinto in strada alla ricerca di provviste. L'imp Perchillux, offre a Pilster un mese di cibo al solo prezzo della sua anima. Pilster si prepara a firmare il contratto proprio quando i personaggi raggiungono i due.

Il contratto è scritto su pergamena fatta di pelle di halfling. Se un qualsiasi personaggio interrompe la firma e chiede di leggere il contratto, l'imp risponde che questi non sono affari loro. Pilster, invece, accetta di buon grado l'interruzione, in quanto ha qualche ripensamento sull'accordo e porge il contratto ai personaggi. Una prova di Intelligenza (Indagare) con CD 15 effettuata con successo riesce a penetrare il denso e contorto testo del contratto, rivelando che l'imp otterrebbe le anime di tutta la famiglia di Pilster, se Pilster lo firmasse.

Se i personaggi attaccano l'imp, quest'ultimo diventa invisibile e tenta di scappare più in fretta possibile. Se i personaggi salvano Pilster impedendogli di vendere la sua anima, l'halfling ringrazia i personaggi e li supplica di portare in salvo lui e la sua famiglia. Sua moglie Merrywile e i suoi tre figli sono nelle vicinanze.

Tesoro. Oltre al contratto, l'imp porta con sé una *moneta dell'anima* (vedi pagina 224) frutto di una transazione precedente che intende consegnare al suo padrone.

Narzugon Cavaliere

Un **narzugon** (vedi pagina 238 per la sua scheda delle statistiche) pattuglia le strade di Elturel in sella a un **cavallo degli incubi** equipaggiato con *finimenti infernali* (vedi pagina 223). Il diavolo ha l'ordine di cacciare e distruggere

Pericoli di Elturel

Oltre alle minacce costituite dalle creature immonde e dai non morti di Elturel, i personaggi presto scopriranno che anche la città stessa costituisce una minaccia.

Cadute. Ogni creatura che cade dalla città di Elturel, sospesa nei cieli di Avernus, precipita per 150 metri nelle acque del Fiume Stige, in grado di annientare un'anima. La creatura subisce 70 (20d6) danni contundenti dalla caduta. Gli effetti della perdita di memoria inflitti dal fiume sono descritti a pagina 76. Tuttavia, i personaggi che si tuffano nello Stige o nella battaglia che infuria attorno al fiume restano uccisi immediatamente, senza che i loro corpi possano essere recuperati.

Fulmini. I fulmini del Compagno colpiscono la città a intervalli di circa un minuto. Le probabilità che i personaggi subiscano danni dai fulmini sono esigue, ma il DM può usare i fulmini per tenere i giocatori sulle spine, facendo in modo che colpiscano un tetto nei paraggi, facciano crollare un edificio o cadano a terra nelle vicinanze.

Terremoti. Di tanto in tanto, l'intera città trema da un capo all'altro man mano che i grandi pali che la vincolano ad Avernus sprofondano ulteriormente nel terreno. Questo provoca lo stesso tipo di danni che sarebbe provocato da un terremoto sul Piano Materiale: gli oggetti liberi cadono, gli edifici restano danneggiati, sul terreno e sulle strade si aprono delle crepe e le creature cadono a terra prone.

Quando Elturel si muove, le creature in piedi su una qualsiasi superficie della città devono superare un tiro salvezza su Destrezza con CD 10, altrimenti cadono a terra prone. Il DM può inoltre descrivere altri danni e scene drammatiche a seguito della scossa. Forse un edificio crolla, costringendo qualsiasi creatura abbastanza vicina a superare un tiro salvezza su Destrezza con CD 15 per non subire 7 (2d6) danni contundenti a causa dei detriti in caduta.



Mappa 2.1: Elturel

qualsiasi demone che potrebbe essere sgusciato oltre la battaglia terrestre sottostante ed essere entrato in città.

Quando Lulu vede la creatura, dice ai personaggi che è molto potente e che è meglio non affrontarla.

Orda di Zombi

Quando i personaggi passano accanto a un edificio, sentono bussare ripetutamente dall'interno contro la porta principale. La porta è incastrata, ma non è chiusa a chiave, ed è richiesta una prova di Forza con CD 15 per aprirla a viva forza. Se i personaggi lo fanno, dodici **zombi** si riversano fuori dall'edificio come una valanga di corpi non morti, seppellendo chiunque si trovi accanto alla porta con il loro peso. Questo rende i personaggi e gli zombi proni all'inizio del combattimento.

Se i personaggi affrontano gli zombi e setacciano l'edificio, scoprono che si trattava di una scuola. Cinque barili contenenti ciascuno dodici litri d'acqua fresca sono custoditi nello scantinato.

Pasto Macabro

I personaggi intravedono quattro figure ammantate che sgusciano fuori da un vicolo per intrufolarsi in una residenza, muovendosi come se cercassero di non farsi vedere. Se i personaggi entrano nella residenza, trovano quattro **ghast** radunati intorno a un tavolo e in procinto di mangiare i resti di una famiglia umana perita durante la transizione su Avernus. I ghast puzzano di morte e decomposizione.

Una volta eliminati i ghast, una prova di Saggezza (Percezione) con CD 10 effettuata con successo consente di discernere un flebile pianto proveniente da un armadio. Una ragazzina di nome Shorah Hevrun si è nascosta all'interno dell'armadio. È una non combattente e si affeziona al primo personaggio che la tratta con gentilezza. Shorah insiste per accompagnare i personaggi finché non si sente al sicuro. Se riescono a portarla al Gran Palazzo, ogni personaggio ottiene ispirazione e i sopravvissuti di laggiù possono prendersi cura di lei.

Pattuglia Scontenta

Un **merregon** (vedi pagina 238 per la sua scheda delle statistiche) guida una pattuglia di tre **diavoli spinati** per le strade, alla ricerca di sopravvissuti mortali o di demoni sgusciati oltre le forze diaboliche schierate sotto la città. I diavoli spinati borbottano in Infernale, lamentandosi del fatto di dover stare quassù quando potrebbero unirsi alla battaglia sottostante contro i demoni. Il merregon sopporta la loro insolenza in silenzio.

Vrock Filosofo

Un **vrock** è fuggito dalla battaglia ed è volato fino alla città per ponderare sul suo ruolo in tutta questa vicenda. Fintanto che i personaggi lo lasciano stare, non attacca. Se si avvicinano, parla con loro, usando la telepatia per comunicare con un personaggio alla volta, se nessuno dei personaggi parla l'Abissale.

Il vrock disserta sui capricci del fato e sui possibili significati dell'esistenza. Se i personaggi lo trattano bene, assecondano le sue riflessioni ed effettuano con successo una prova di Carisma (Persuasione) con CD 13, possono ottenere da lui un piccolo favore. Se lo attaccano, il vrock li ripaga con la stessa moneta.

I favori del vrock possono includere fornire informazioni su cosa succede sotto la città, su quali forze di guardia sorvegliano i ponti tra la sezione est e quella ovest della città o sul piano dei demoni di usare un portale per entrare in città (vedi l'area G12 a pagina 69), anche se non sa dove si trovi quel portale.



ALEKSI BRICLOT

Ancorata alle catene di Avernus, la città di Elturel è destinata a sprofondare nel Fiume Stige, a meno che qualcuno non trovi un modo per salvarla.

Ponti di Torm

Due ponti, che un tempo attraversavano un crepaccio all'interno della città, ora sono l'unica cosa che collega le sezioni est e ovest di Elturel, attraverso il grande squarcio che si è formato tra esse. Il ponte nord è chiamato il Braccio di Torm, mentre quello sud è chiamato la Lama di Torm. A meno che i personaggi non siano in grado di volare o di teletrasportarsi, dovranno usare uno dei ponti per raggiungere il Gran Palazzo.

Quando i personaggi si avvicinano a uno dei due ponti, possono distinguere i dettagli iniziali dello squarcio e le guardie che bloccano il cammino. Il DM legge il brano seguente per descrivere la scena:

> Uno squarcio nel terreno divide Elturel in due sezioni. Il frastuono selvaggio della battaglia in corso al di sotto della città è più forte qui, dove echeggia ed è amplificato dal baratro irregolare senza fondo.
>
> Un ponte largo sei metri e lungo poco più di trenta metri attraversa il baratro. La pietra lavorata del ponte è ricoperta di rune sacre che simboleggiano che la struttura è stata consacrata a Torm, il dio del coraggio e del sacrificio personale. Sei creature infernali montano la guardia al centro del ponte, scrutando in tutte le direzioni.

Ogni ponte è protetto da una forza infernale incaricata di sopprimere ogni forma di assistenza che la parte est e la parte ovest della città potrebbero prestarsi a vicenda. Ogni gruppo è composto da due **diavoli barbuti** e quattro **diavoli spinati.** Queste creature brutali e sprovvedute si sono insediate al centro di ogni ponte e vigilano instancabilmente. Affrontarli in combattimento sarà dura, ma forse i personaggi hanno un asso nella manica da giocare collettivamente.

Rune Sacre

Qualsiasi personaggio addestrato in Arcano, Storia o Religione nota che le rune incise sulle pietre di ogni ponte possono essere attivate per generare un'energia radiosa che danneggerà gli immondi e i non morti. Se un personaggio tocca il ponte ed effettua con successo una prova di Intelligenza (Religione) con CD 15, con un'azione riesce a recitare le preghiere appropriate a Torm per attivare le rune per 1 minuto. Mentre le rune sono attive, qualsiasi immondo o creatura non morta che inizi il suo turno a contatto con il ponte subisce 22 (4d10) danni radiosi. Quando questo effetto termina, le rune non possono essere attivate di nuovo per 1 ora.

Il Gran Palazzo

Sebbene le forze di Avernus siano occupate a respingere l'attacco demoniaco proveniente dal Fiume Stige, alcune squadre di diavoli hanno ricevuto l'ordine di infiltrarsi a Elturel, seminare il caos tra i cittadini sopravvissuti, mietere le anime dei mortali che riescono a trovare e mettere alla prova le difese della città. I membri di alcune squadre in avanscoperta hanno già notato che il Gran Palazzo sembra essere il centro delle difese cittadine e degli sforzi dei sopravvissuti. Di conseguenza, hanno deciso di lanciare un rapido e decisivo assalto contro di esso.

Quando i personaggi si avvicinano al Gran Palazzo, scoprono che le forze diaboliche hanno lanciato un assalto alla cattedrale della fortezza. I personaggi possono tuffarsi nella mischia, sconfiggere gli aggressori e riportare la stabilità in loco, almeno temporaneamente. Dopo avere sconfitto i diavoli, i personaggi apprendono dai sopravvissuti che il Granduca Ravengard si trovava nel Gran Palazzo, ma se n'è andato di recente. È partito assieme a un contingente di soldati alla volta del cimitero cittadino, nella speranza di recuperare un'antica reliquia custodita in quel luogo che potrebbe contribuire a salvare la città.

Panoramica del Gran Palazzo

Il Gran Palazzo è un grande castello di alabastro dedicato a Torm, il dio del coraggio e del sacrificio personale. Ospita molti dei capi politici e religiosi di Elturel... o almeno lo faceva, quando la città si trovava nel reame dei mortali.

Poco dopo l'arrivo di Elturel in Avernus, una meteora è caduta sul Gran Palazzo, facendo crollare gli uffici e le residenze di coloro che potevano organizzare al meglio le difese della città. Molti dei condottieri di Elturel sono stati uccisi dalla meteora, ma il Granduca Ravengard di Baldur's Gate e il suo seguito sono sfuggiti alla devastazione. Ravengard ha preso immediatamente il controllo della situazione, ha radunato le forze restanti di Elturel e ha delineato un piano per proteggere la città. Le forze di Ravengard non sono riuscite a salvare la parte est della città e le incursioni diaboliche e demoniache, sempre più frequenti, hanno eroso il loro controllo sulla parte occidentale della città.

I sopravvissuti, inclusi gli ultimi reggenti della città, si sono rifugiati nella cattedrale che fa parte del Gran Palazzo, forse l'edificio più solido e sicuro rimasto in tutta Elturel. Tuttavia, anche la cattedrale è sotto assalto e, senza l'intervento dei personaggi, i suoi difensori sono destinati a cadere.

Avvicinarsi al Gran Palazzo

Quando i personaggi si avvicinano al Gran Palazzo, il DM legge il brano seguente per descrivere la scena:

> Il castello in cima a questa altura era un tempo il gioiello della corona dell'architettura di Elturel. Soltanto tre delle sue cinque torri di guardia si ergono ancora, anche se sembrano abbandonate. Il cancello di legno che un tempo consentiva di accedere al cortile del castello è stato fatto a pezzi, lasciando solo un foro spalancato lungo le mura.
>
> Il lato ovest del castello è stato ridotto a un cumulo di macerie di pietra e legno. Gli edifici sopravvissuti sono anneriti dalla fuliggine. Al centro del complesso del castello, la cattedrale del Gran Palazzo sembra ergersi in segno di sfida.

Nessuna minaccia si rivela ai personaggi quando entrano nel complesso del castello. Una volta all'interno, avvistano due umani in armatura completa che giacciono a terra senza vita accanto al cancello in frantumi. Le ferite da morso che li hanno uccisi sanguinano ancora.

Quando i personaggi si dirigono verso il centro del cortile, vedono due **segugi infernali** che montano la guardia davanti alle porte della cattedrale. Questi immondi hanno ricevuto l'ordine dai diavoli loro padroni di impedire a qualsiasi creatura mortale di entrare o uscire dalla cattedrale.

I personaggi devono sconfiggere i segugi infernali per accedere alla cattedrale. Il DM chiede loro di fare una prova di gruppo di Destrezza (Furtività) con CD 15 per trovare copertura in mezzo ai detriti man mano che si



muovono. Se la metà o più dei personaggi effettua la propria prova individuale con successo, la prova di gruppo è superata e i personaggi possono arrivare in fondo alla scalinata della cattedrale senza essere notati dai segugi infernali. Questo concede ai personaggi la sorpresa quando lo scontro comincia.

Assalto alla Cattedrale

Quattro gruppi di diavoli e i loro alleati si aggirano per la cattedrale. Questi gruppi si sono sparpagliati per seminare più caos possibile e hanno l'ordine di uccidere chiunque incontrino.

Il DM può decidere liberamente dove i personaggi incontreranno ognuno di questi gruppi. Questi incontri sono concepiti per essere condotti separatamente, ma condurre due incontri di seguito senza dare ai personaggi l'opportunità di riposare o di curarsi può essere una buona sfida per un gruppo particolarmente potente.

Se il DM desidera mantenere questi incontri semplici e diretti, può fare in modo che si svolgano in luoghi privi di effetti o pericoli insoliti. Se vuole rendere un incontro più interessante, può fare in modo che il combattimento si svolga durante un terremoto (vedi il riquadro "Pericoli di Elturel" a pagina 55). Se vuole rendere il combattimento più semplice per i personaggi, può fare in modo che uno degli avversari si ritiri o che qualche PNG sopravvissuto presti assistenza ai personaggi.

Molti dei sopravvissuti attualmente nella cattedrale si stanno organizzando per una strenua difesa nelle cripte principali (area H16), quindi quell'area dovrebbe essere libera da diavoli, a meno che i personaggi non arrivino lì proprio contemporaneamente ai diavoli.

Gruppo 1: Abishai e Cultisti

Questo gruppo è guidato dalla mente che ha concepito l'assalto alla cattedrale: Victuusa, un'**abishai bianca** (vedi pagina 228 per la sua scheda delle statistiche). Victuusa serve sia Tiamat che Zariel nel tentativo di ottenere il maggior favore possibile e attualmente dà la caccia ai capi della resistenza di Elturel. Non desidera altro che consegnare le teste di quei capi a Zariel personalmente. Victuusa comanda sei **cultisti** umani legali malvagi fedeli a Zariel.

Gruppo 2: Attacco dei Granchi

Un **diavolo uncinato** di nome Dreb ha radunato un branco di otto **granchi giganti** e li guida attraverso la cattedrale. Questi granchi hanno l'aspetto di normali granchi giganti e si comportano come tali, fatta eccezione per le spine che spuntano dai loro carapaci e l'orrendo odore di zolfo che esalano. Il ticchettio delle zampe dei granchi sul pavimento di marmo della cattedrale impedisce a questo gruppo di cogliere di sorpresa chiunque.

Gruppo 3: Briganti Diabolici

Un **diavolo spinato** guida tre briganti umani (si usa la scheda delle statistiche del **capo dei banditi** per rappresentarli) in un'incursione. I briganti sono impazziti a seguito della transizione su Avernus e ora si sono messi al servizio del diavolo spinato che li comanda. La loro pazzia li fa urlare e farneticare mentre si aggirano per la cattedrale. Il diavolo spinato ruggisce al loro indirizzo e usa la sua telepatia per impartire gli ordini. A causa di questa assenza di cautela e di disciplina, tendere un'imboscata o cogliere di sorpresa il gruppo è facile: chi tenta di farlo dispone di vantaggio alle prove di Destrezza (Furtività).

SAM KEISER

Gruppo 4: Cacciatori Infernali

Un **merregon** (vedi pagina 238 per la sua scheda delle statistiche) sorveglia un paio di **segugi infernali** smagriti. Il diavolo usa i segugi per stanare gli eventuali sopravvissuti nascosti.

Cattedrale del Gran Palazzo

La cattedrale del Gran Palazzo è composta da tre livelli: il livello della cattedrale (le aree da H1 a H6), il livello del coro (le aree da H7 a H9) e il livello delle catacombe (le aree da H10 a H17). Questi luoghi fanno riferimento rispettivamente alla mappa 2.2 (pagina 61), alla mappa 2.3 (pagina 62) e alla mappa 2.4 (pagina 63).

La maggior parte di queste descrizioni indica cosa contiene un'area se l'attacco dei diavoli non l'ha ancora raggiunta. Il DM può modificare il testo in base agli incontri forniti nella sezione "Assalto alla Cattedrale" per descrivere cosa sta succedendo in un'area e che aspetto ha quell'area durante o dopo l'attacco dei diavoli.

Tratti della Cattedrale del Gran Palazzo

Tranne dove specificato diversamente, la cattedrale del Gran Palazzo possiede i seguenti tratti ricorrenti:

Dimensioni. Ognuno dei tre livelli della cattedrale è situato a 6 metri d'altezza rispetto a quello sottostante. Le stanze della cattedrale sono alte 4,5 metri e sono collegate da corridoi alti 2,4 metri.

Finestre. La maggior parte delle finestre della cattedrale è stata frantumata al momento della discesa su Avernus, ma le finestre sono protette da imposte difensive fermate da un gancio all'interno e apribili verso l'esterno su cardini di ferro. Se un personaggio effettua con successo una prova di Forza (Atletica) con CD 17 o una prova di Destrezza con CD 15 usando gli arnesi da scasso, può aprire un'imposta dall'esterno. Ogni imposta è un oggetto Grande con CA 19, 27 punti ferita e immunità ai danni psichici e da veleno.

Illuminazione. Le aree all'interno della cattedrale sono illuminate di luce intensa proiettata da incantesimi *fiamma perenne* lanciati sui sostegni per torce alle pareti.

Opere d'Arte. La cattedrale, un tempo decorata con magnifici dipinti, statue e altre opere d'arte che simboleggiavano la forza e il valore del popolo di Elturel, è stata trasformata magicamente quando Elturel è stata trascinata su Avernus. Ora le sue opere d'arte inneggiano alla forza e alla superiorità dei diavoli, mostrando scene di mortali che soccombono alle tentazioni, muoiono per mano degli immondi e sono sottoposti a torture eterne. Quando qualcuno le osserva, queste immagini cambiano e si agitano con un effetto inquietante. Un incantesimo *individuazione del magico* rivela che gli affreschi, i mosaici, i dipinti e gli arazzi della cattedrale emanano aure magiche di illusione. Questi effetti terminano se Elturel viene liberata dalle catene di Avernus.

Pareti. Per scalare le pareti esterne della cattedrale senza equipaggiamento è necessario effettuare con successo una prova di Forza (Atletica) con CD 15.

Porte. Le porte della cattedrale sono fatte di ferro. Ogni porta è un oggetto Grande con CA 19, 27 punti ferita e immunità ai danni psichici e da veleno. Se una porta della cattedrale è chiusa a chiave, può essere scassinata usando gli arnesi da scasso ed effettuando con successo una prova di Destrezza con CD 17 oppure può essere aperta a viva forza effettuando con successo una prova di Forza (Atletica) con CD 20.

H1. Corridoio degli Eroi

Il DM legge il brano seguente quando i personaggi entrano in quest'area:

> In cima alle scale che conducono alla cattedrale, un'arcata si affaccia su un lungo corridoio che contiene otto colonne. Alcune delle colonne sono state scolpite per raffigurare Torm, ma la magia infernale di Avernus ne ha deformato altre per riprodurre le fattezze di una diavolessa alata che brandisce una spada luminosa.

La diavolessa rappresentata nelle colonne magicamente alterate è Zariel.

Le porte di legno che conducono al grande atrio sono state sfondate dai diavoli invasori (vedi "Assalto alla Cattedrale" a pagina 59) e rimangono socchiuse. I corpi senza vita di quattro guardie giacciono sulla soglia, sventrati da uno dei gruppi guidati dai diavoli.

H2. Grande Atrio

L'atrio ospita due scale a chiocciola che salgono entrambe fino all'area H7, nel livello del coro. Le colonne decorate in quest'area raffigurano simboli e scene legate a Torm. Una fila di tende, alcune delle quali sono state fatte a pezzi da armi e artigli, separano quest'area dal cuore della cattedrale.

H3. Altare Centrale

Il DM legge il brano seguente quando i personaggi entrano in quest'area:

> All'interno di quest'ampia sala, è visibile un altare che poggia su un piedistallo rialzato. L'altare è fatto di legno di teak splendidamente levigato a forma di una mano guantata e serrata a pugno. Una grossa leva è situata accanto all'altare, a suggerire che è prevista una funzione meccanica di qualche tipo.

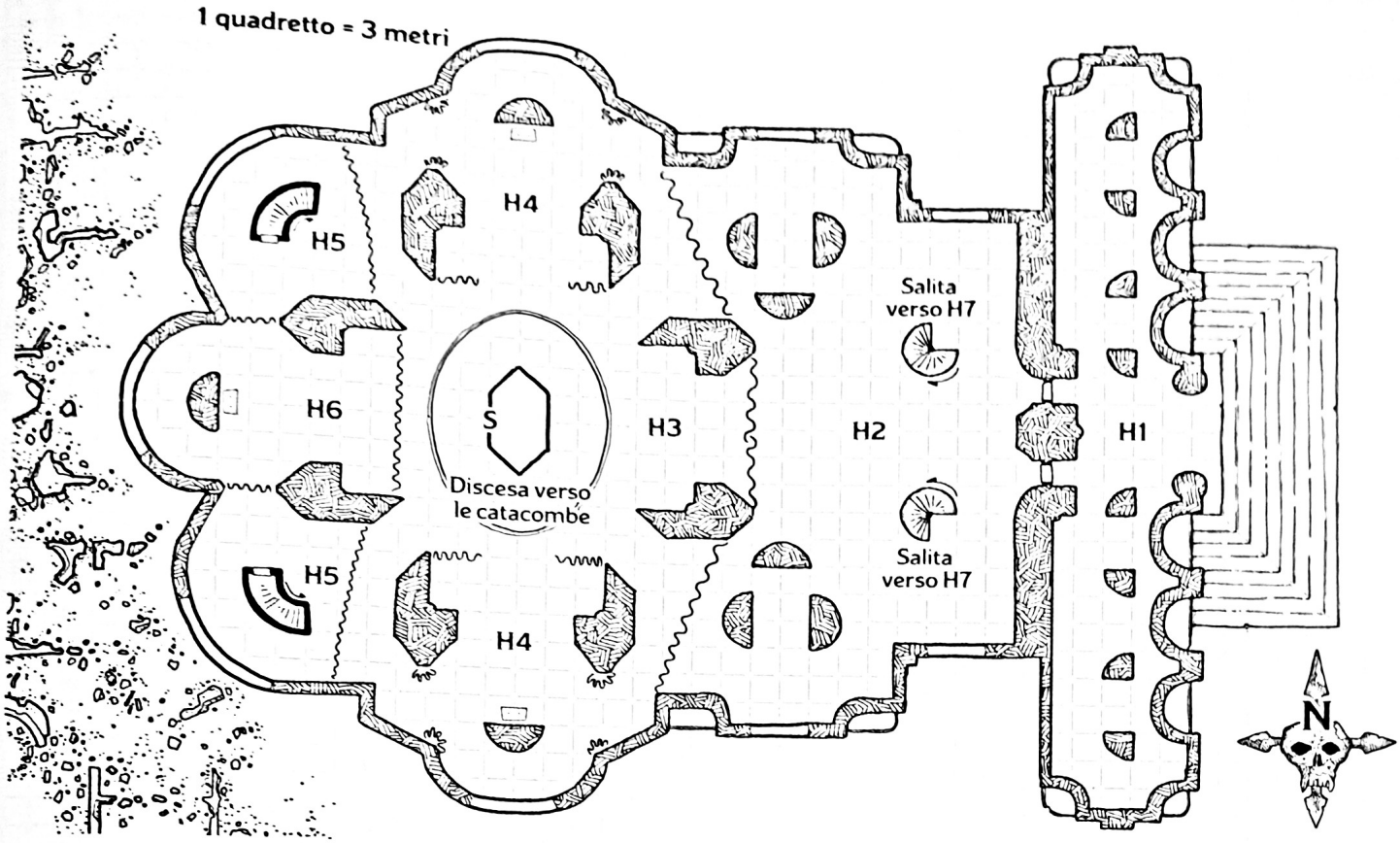
Tirando la leva, la mano si apre per consentire di collocare su di essa le offerte dedicate a Torm o i corpi da sottoporre a un rituale.

Attivare l'Altare. Nonostante tutto ciò che è accaduto alla città, questo altare resta consacrato a Torm. Se una creatura tocca l'altare ed effettua con successo una prova di Carisma (Religione) con CD 15, recupera tutti i suoi punti ferita. Ogni creatura può effettuare questa prova soltanto una volta. Sebbene il potere dell'altare funzioni con qualsiasi creatura, esso è specificamente in sintonia con coloro che sono devoti a Torm. I chierici e i paladini di Torm dispongono di vantaggio alla prova.

Porta Segreta. Se un personaggio ispeziona l'altare mentre la mano è aperta ed effettua con successo una prova di Saggezza (Percezione) con CD 15, individua un grosso pannello segreto sul palmo della mano. Il pannello si apre facilmente, rivelando una scala nascosta che scende fino alla parte centrale del livello delle catacombe, appena a ovest dell'area H15.

H4. Cappelle Private

Queste aree possono essere separate da una serie di tende per ospitare piccole cerimonie private. Ognuna di queste cappelle contiene i corpi di alcune guardie morte, nonché i fetidi resti di alcune creature infernali morte durante l'attacco iniziale alla cattedrale. Davanti alle colonne alle estremità nord e sud di ogni area sorge un altare di pietra.



Mappa 2.2: Cattedrale del Gran Palazzo

Sopravvissuto. Seltern Obranch, un **druido** fedele a Silvanus, era qui quando l'attacco è iniziato. Dopo essere stato buttato a terra nel corso di una mischia, ha finto di essere morto per ingannare i suoi attaccanti. Se i personaggi perquisiscono i corpi, notano che Seltern apre gli occhi.

Se i personaggi lo trattano cortesemente, Seltern racconta loro di come le forze dei diavoli abbiano preso d'assalto la cattedrale. Non sa nulla sulle condizioni attuali del posto, ma può rivelare ai personaggi che tutti gli occupanti della cattedrale sapevano di doversi rifugiare nelle cripte principali (area H16) in caso di un attacco.

Seltern ha usato ripetutamente l'incantesimo *bacche benefiche* per aiutare gli occupanti della cattedrale a restare in vita. Tuttavia, il legame con la sua adorata natura si indebolisce di giorno in giorno e teme che presto non sarà più in grado di lanciare alcun incantesimo. Anche se non corre il rischio di perdere veramente questa capacità (è solo la sua determinazione a vacillare), questo può offrire ai personaggi l'opportunità di cimentarsi in una scena d'interpretazione per potenziare il suo spirito e rafforzare la sua fede.

H5. Scale per le Residenze

Queste scale a chiocciola un tempo conducevano alle residenze e agli uffici. Ora sono soffocate di detriti, poiché le sezioni che ospitavano quegli spazi sono state distrutte.

H6. Altare Profanato di Torm

Il DM legge il brano seguente quando i personaggi entrano in quest'area:

> Questa cappella privata ospita un altare profanato dall'aspetto decisamente immondo. Un tempo l'altare era dedicato a Torm, ma ora i suoi fregi sono stati dissacrati con sangue, icore e strisce di carne strappate e legate assieme con tendini e interiora.

Questa cappella privata è simile a quelle dell'area H4. I diavoli che attualmente imperversano per la cattedrale hanno profanato l'altare sacro a Torm. Ogni creatura che non veneri attivamente o non giuri fedeltà a Zariel e inizi il suo turno entro 6 metri dall'altare profano ottiene vulnerabilità a tutti i danni e ha la sensazione che le sue ossa diventino gracili e la sua pelle arida e screpolata.

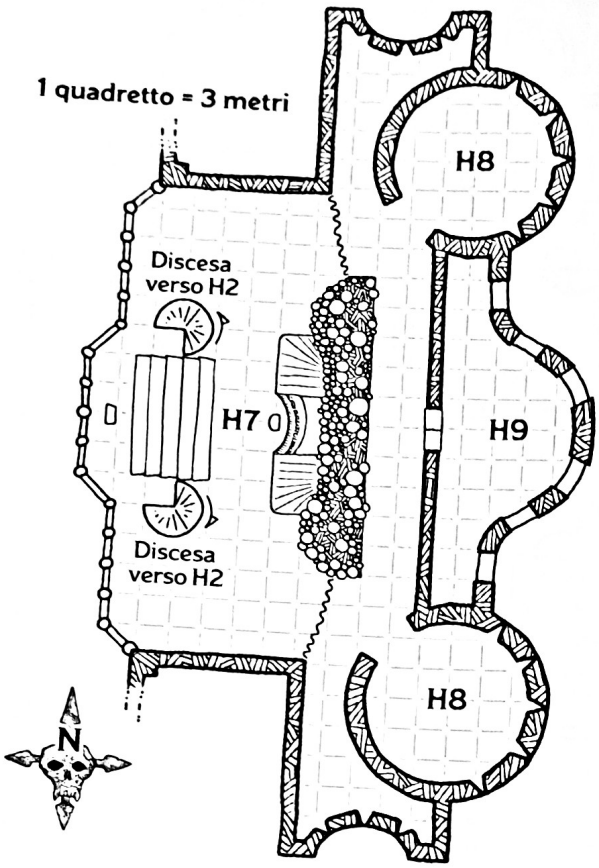
È possibile ripristinare l'altare e porre termine al suo effetto profano nei modi seguenti:

- Un personaggio che si inginocchia davanti all'altare, prega Torm per 1 minuto ed effettua con successo una prova di Intelligenza (Religione) con CD 15 alla fine della preghiera fa in modo che il potere di Torm investa l'altare e spazzi via il sangue e gli altri elementi profananti.
- Versando almeno tre ampolle di acqua santa sull'altare, gli elementi profananti vengono distrutti e l'altare purificato.

H7. Organo a Canne

Le scale a chiocciola che salgono dall'area H2 conducono a quest'area. Il DM legge il brano seguente ai giocatori quando i loro personaggi arrivano qui per la prima volta:

DYSON LOGOS



Mappa 2.3: Cattedrale del Gran Palazzo, Livello del Coro

> Su questa balconata è stato collocato un magnifico organo a canne. I tasti d'avorio sembrano quasi risplendere, mentre quelli d'ebano paiono assorbire tutta la luce.

La balconata si affaccia sull'area H3. Se un personaggio si siede all'organo, può sentire che è stato incantato con una magia potente; un incantesimo *individuazione del magico* rivela un'aura magica di ammaliamento attorno ad esso.

Se un personaggio suona l'organo ed effettua con successo una prova di Carisma (Intrattenere) con CD 15, può suonare una possente melodia che riverbera in tutta la cattedrale. Questa melodia conferisce un dado bonus, un d8, a ogni altro personaggio giocante che può sentirla. Un personaggio può ricevere questo beneficio soltanto una volta e il d8 può essere aggiunto a un tiro per colpire, prova di caratteristica o tiro salvezza effettuato dal personaggio nelle 24 ore successive.

Se la prova di Carisma (Intrattenimento) fallisce di 5 o più, dall'organo si sprigiona invece una stridula cantilena infernale. Essendo ispirato da questa cacofonia, ogni diavolo che i personaggi affronteranno nell'incontro di combattimento successivo nella cattedrale dispone di vantaggio ai tiri per colpire nel suo primo turno.

H8. Difese

Due torrette difensive decorano il lato frontale di quest'area e si affacciano sul cortile. Una serie di feritoie lungo le pareti di ogni torre offre una visuale del terreno sottostante; le feritoie, tuttavia, sono troppo strette per consentire anche alle creature Piccole di attraversarle stringendosi.

La torretta nord ospita un umano **guardia** di nome Trevick Thantorme, traumatizzato dagli eventi. Le altre guardie di quest'area sono accorse al piano di sotto non appena l'attacco è iniziato, ma solo per essere rapidamente abbattute. Trevick, in preda al panico, è rimasto qui e ora se ne sta seduto a terra raggomitolato, mormorando a se stesso che tutto andrà bene.

Una prova di Carisma (Persuasione) con CD 10 effettuata con successo è sufficiente a rincuorare Trevick, come anche un incantesimo *calmare emozioni* o un effetto analogo. Se i personaggi lo consentono, Trevick giura di accompagnarli nella loro caccia ai diavoli. Tuttavia, non appena subisce dei danni, torna a raggomitolarsi e avrà bisogno di un'altra prova effettuata come azione per riprendere a combattere.

H9. Balconata

Le porte che conducono all'esterno su questa balconata sono chiuse a chiave dall'interno. La balconata si trova a 9 metri d'altezza rispetto al cortile esterno sottostante.

H10. Mausolei Laterali

Queste aree sono il luogo dell'eterno riposo di vari stimati sacerdoti, guerrieri e altri devoti servitori di Elturel. Per ognuna di queste aree in cui entrano i personaggi, il DM tira un d6. Con un risultato di 1, i personaggi scoprono 1d4 **popolani** spaventati che si nascondono (se i diavoli non li hanno trovati) o alcuni cadaveri mutilati (se i diavoli li hanno già trovati).

Il DM può determinare liberamente la sorte di questi popolani. Se i personaggi si attardano perché i giocatori non colgono la gravità della minaccia ai sopravvissuti nella cattedrale, imbattersi in alcuni popolani deceduti può servire a evidenziare quella minaccia. Far capire ai giocatori che queste morti potevano essere evitate se avessero agito più in fretta è un buon modo per spronare i personaggi ad agire con maggiore prontezza.

H11. Cripte

Queste cripte vengono usate per custodire i corpi che devono essere sepolti in altre parti della cattedrale o nel cimitero di Elturel. Gli unici corpi presenti attualmente appartengono a coloro che sono morti quando la città è stata trascinata su Avernus.

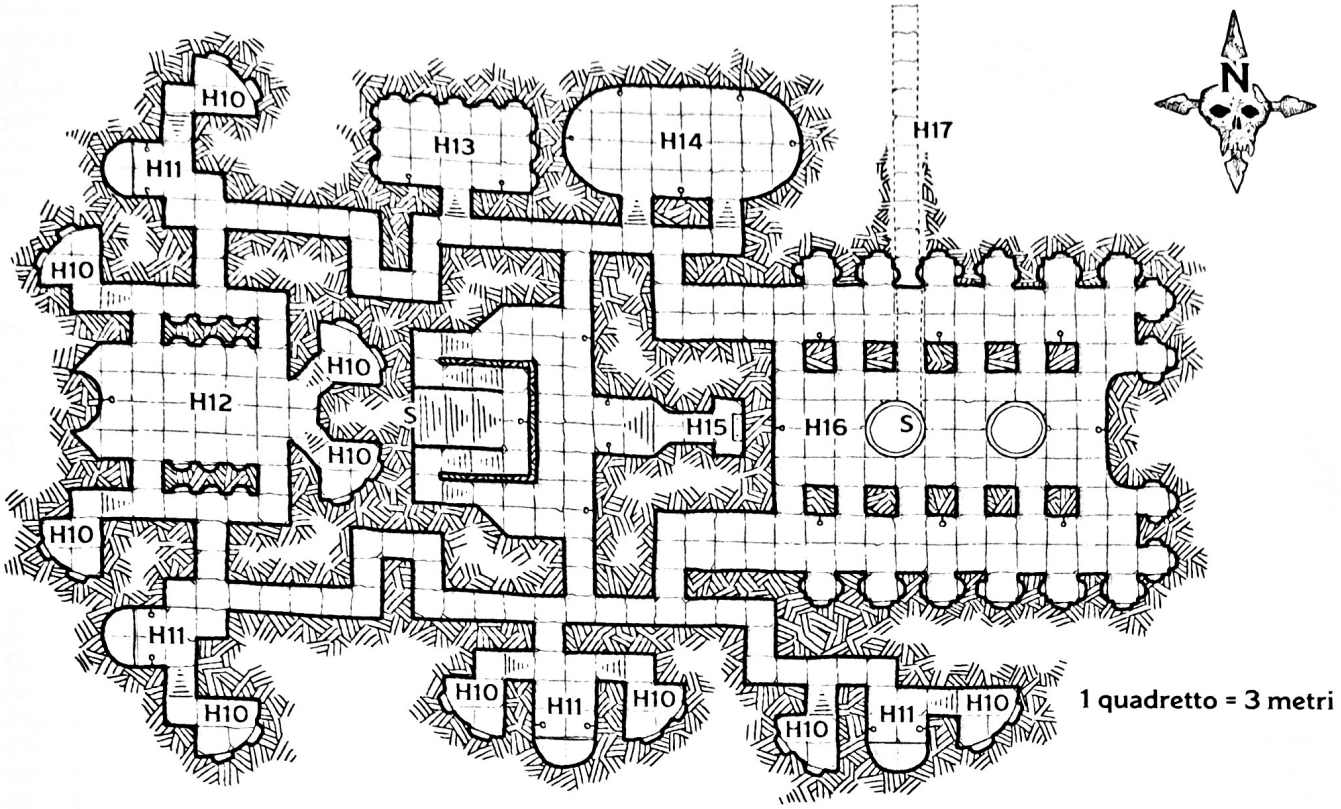
H12. Tempio del Sommo

Questo grosso tempio veniva usato dalle figure più potenti e rispettate di Elturel per le loro cerimonie private. Ognuna delle alcove semicircolari di quest'area contiene un elegante sarcofago collocato verticalmente, in cui è custodito il corpo di un fu sommo sacerdote di Torm. Un sarcofago può essere aperto con una prova di Destrezza con CD 20 effettuata con successo da un personaggio competente negli arnesi da scasso. Undici dei sarcofagi contengono altrettanti cadaveri parzialmente decomposti. Il dodicesimo contiene una **mummia**, che attacca non appena la bara viene aperta.

Tesoro. Ogni sarcofago contiene alcuni effetti personali, ma il sarcofago con la mummia contiene anche un paio di *bracciali della difesa* e una *gemma elementale* di diamante giallo (la mummia non usa questi oggetti in combattimento).

H13. Sala degli Studiosi

Questa cripta contiene le ossa di coloro che servirono Torm ed Elturel tramite la loro sapienza piuttosto che tramite la magia o la perizia nelle armi: insegnanti, ingegneri,



Mappa 2.4: Catacombe del Gran Palazzo

sapienti e altri servitori pubblici. Semplici scaffali di pietra nelle undici alcove sostengono i resti di altrettanti defunti.

Tesoro. Una ladra che lavorava nella cattedrale usava questa stanza per nascondere la sua refurtiva. Dietro le ossa su uno degli scaffali sono state nascoste nove ametiste rosse (50 mo ciascuna) e una *pozione di guarigione maggiore*.

H14. Camera del Consiglio di Torm

Un grosso tavolo ovale fatto di pregiato legno di quercia rosso occupa il centro di questa stanza ed è circondato da quaranta comode sedie. Questa camera veniva usata per gli incontri con gli individui scelti per offrire consiglio ai sommi sacerdoti.

H15. Eroina Sconosciuta

Il DM legge il brano seguente quando i personaggi entrano in quest'area:

> Questa piccola tomba isolata è situata all'estremità di un'ampia scalinata che parte dall'area centrale di questo livello. Il corpo di una giovane donna giace sulla bara. Uno spadone scintillante è stato depositato al suo fianco.

Anni prima che il Compagno comparisse in cielo, un drago rosso giovane rese la vita degli abitanti di Elturel un inferno. Divorava il bestiame, bruciava i raccolti ed esigeva tributi. Poi, un giorno, una donna dall'aspetto trasandato, priva di armatura e armata di uno spadone si presentò davanti al drago e fece a pezzi la bestia con una serie di possenti fendenti. Prima che la creatura stupefatta potesse dileguarsi in volo, la donna la uccise. La popolazione, spaventata e sfinita, accorse verso la donna per ringraziarla e ricompensarla per la sua audacia. Ma quando la raggiunsero, la donna crollò a terra senza vita. Fu consegnata al riposo eterno in quest'area speciale della cattedrale e il suo corpo non si decompose mai. Il suo spadone non magico fu deposto al suo fianco. La gente dice che fosse un'incarnazione di Torm o che fu l'essenza di Torm a pervadere la donna e a ispirarla a sconfiggere la minaccia.

Qualsiasi diavolo che giunga sulle scale o entri nell'alcova che conduce a quest'area è colto da un intenso dolore e subisce svantaggio ai tiri per colpire finché rimane in quest'area.

H16. Cripte Principali

Il DM legge il brano seguente quando i personaggi entrano in quest'area:

> Questa grande cripta è attualmente occupata da un centinaio di cittadini spaventati. Si rannicchiano dietro i sarcofagi e nelle alcove e hanno gli occhi rossi e le guance solcate di lacrime. Di fronte a un grosso bacile, c'è una donna smunta, dai capelli grigi sporchi di sudore. Con un braccio, tiene stretto al petto un tomo rilegato in cuoio, mentre con l'altra mano, impugna una mazza cerimoniale che probabilmente si frantumerebbe se colpisse qualcosa di più duro di un cuscino.

Queste cripte ospitano i resti di numerosi veneratori e servitori di Torm seppelliti nell'arco del secolo scorso. Attualmente, oltre cento sopravvissuti sfuggiti all'attacco al Gran Palazzo si sono nascosti quaggiù: sono terrorizzati e attendono la loro fine. Tra loro e la morte, si erge un'**accolita**

DYSON LOGOS



Tomo del Credo Risoluto

solitaria, Pherria Jynks. Tutti i sacerdoti della cattedrale sono morti e non c'è più alcun superiore ad aiutarla, quindi Pherria deve fare del suo meglio affinché i sopravvissuti mantengano la calma e restino in silenzio. È una semplice studiosa, specializzata nelle possessioni e negli esorcismi e ha iniziato da poco la sua carriera al servizio di Torm.

Tomo del Credo Risoluto. Il libro in possesso di Pherria porta il titolo di *Tomo del Credo Risoluto*. Sulla prima pagina di questo libro, è scritto il giuramento che tutti i cittadini di Elturgard formulano non appena sono in grado di leggere, votandosi alla difesa di Elturel nel corpo e nell'anima. Il resto del libro è pieno di firme che sembrano tutte stilate dalla stessa mano. Quando un cittadino di Elturgard pone una mano sul libro e recita il giuramento, il suo nome compare magicamente nel libro come firma. Il libro può sviluppare magicamente altre pagine come necessario per accogliere nuove firme.

Pherria ha preso il *Tomo del Credo Risoluto* dalla cattedrale per tenerlo al sicuro. Il libro è semplicemente un registro di tutti coloro che hanno formulato il giuramento del Credo Risoluto. La sua distruzione non spezza l'accordo che vincola le anime degli abitanti di Elturel ad Avernus.

Bacili di Acqua Santa. I due grandi bacili in quest'area contengono acqua benedetta dai sacerdoti, sufficiente a riempire cinquanta ampolle di acqua santa.

Effettuando con successo una prova di Intelligenza (Indagare) con CD 15, un personaggio può notare alcuni insoliti dettagli nella pietra lavorata attorno a uno dei bacili, che cela un tunnel segreto (area H17).

Sviluppo. Pherria informa i personaggi che il Granduca Ravengard ha portato un gruppo di guardie al cimitero grande della città per indagare sulla proliferazione di non morti in quell'area. Ravengard sperava inoltre che una reliquia sacra custodita nella cappella del cimitero e chiamata l'Elmo della Vista di Torm potesse fare luce sulla tragica sorte di Elturel e sulla sua possibile salvezza.

Pherria e gli altri si aspettavano che Ravengard tornasse alcune ore fa. Pherria ora teme che sia accaduto qualcosa di terribile al duca. Se i personaggi sono in pessima forma a causa degli scontri a cui hanno partecipato fino ad ora, Pherria suggerisce loro di riposare per recuperare le forze, per poi recarsi al cimitero al più presto per rintracciare Ravengard e il suo seguito.

H17. Tunnel di Fuga

Questo tunnel, accessibile da sotto uno dei bacili di acqua santa nell'area H16, parte da una delle catacombe sotterranee della cattedrale e si allontana dal Gran Palazzo. Il tunnel ora termina con un varco che si affaccia sul fianco della terra sospesa su cui poggia Elturel, a circa centocinquanta metri al di sopra del Fiume Stige.

Il Cimitero Grande

Prima che i personaggi si mettano in cerca del Granduca Ravengard nel cimitero di Elturel, dovrebbero avanzare al 6° livello.

Mentre i personaggi si avvicinano al cimitero, il DM legge il brano seguente per descriverne lo stato attuale:

> La recinzione in ottone alta tre metri che un tempo circondava il cimitero di Elturel ha ceduto in numerosi punti e il grande cancello che consentiva di accedere al complesso è stato divelto dai cardini. Le parti del corpo mozzate di vari umanoidi ora decorano gli spuntoni in cima ai pali della recinzione. Alcune si agitano e si contorcono come se fossero non morte, contraendosi all'unisono con i lampi scagliati dal Compagno.
>
> Il terreno del cimitero è disseminato di lapidi crepate e monumenti diroccati. Al centro del complesso, sorge una cappella dedicata a Lathander, Torm, Helm e Tyr. Anche se un tempo doveva essere sacra, ora la struttura risplende di un fetido bagliore violaceo.

Il grande cimitero di Elturel era un tempo un magnifico memoriale dedicato ai trapassati che avevano raggiunto i reami ultraterreni. Fiori e piante esotiche e praticelli ben curati circondavano le tombe, le statue e i mausolei che un tempo si erigevano a perenne ricordo dei defunti.

Quando Elturel è stata trascinata su Avernus, i fiori del cimitero sono appassiti e i suoi monumenti di pietra sono crepati. Poi Gideon Lightward, un sacerdote fedele a Zariel, ha usato l'energia oscura del Compagno per animare i morti della città e farne i suoi servitori. Allo stesso tempo, un effetto magico nell'ossario, il livello sotterraneo della cappella del cimitero, ha fornito ai demoni l'accesso a un portale a funzionamento intermittente che consente loro di entrare in città. Finora soltanto pochi demoni sono arrivati, ma altri ne verranno se non viene richiuso presto.

Il Granduca Ravengard è uno dei molti che sanno che sotto la cappella del cimitero è custodita una reliquia di Torm. Si dice che l'Elmo della Vista di Torm conferisca a un animo degno la capacità di entrare in comunione direttamente con quel nobile dio. Il duca e le sue guardie sono venuti al cimitero per stimare la minaccia dei non morti e per recuperare la reliquia, ma sono stati aggrediti sia dai demoni che dai diavoli. Quando i personaggi lo trovano, Ravengard è intrappolato tra la vita e la morte e lotta contro una forza demoniaca all'interno della cripta dell'ascensione (area G12).

Gideon Lightward

Gideon Lightward era un sacerdote di Lathander che serviva Elturel e la sua divinità con orgoglio. Zariel capì che il suo fervore poteva essere una risorsa per lei, così inviò i suoi diavoli a corromperlo nei mesi precedenti alla caduta di Elturel. I diavoli, spacciatisi per angeli, offrirono a Gideon poteri sempre più grandi, purché egli si dedicasse a combattere l'eterna minaccia dei demoni.

Gideon cedette gradualmente la sua sanità mentale e il suo libero arbitrio ai diavoli, lasciandosi corrompere da

Zariel e votandosi interamente al suo servizio poco prima della caduta di Elturel. Il sacerdote morì nella distruzione che colpì la città quando fu trascinata su Avernus, ma si rianimò come creatura non morta. Anche da non morto, Gideon rimane il più fedele servitore della sua signora a Elturel. Ritiene che la sua sia una causa nobile: combattere contro i demoni il cui caos decreterebbe la fine di tutto il creato. Ma la sua mente è sconvolta e colma di odio verso tutti coloro che si rifiutano di obbedire ai suoi comandi.

Gideon è talmente ossessionato dall'idea di distruggere i demoni che potrebbe perfino allearsi temporaneamente con i personaggi per sventare la minaccia costituita dal portale demoniaco. Sfortunatamente, a meno che non riescano a ingannarlo totalmente, i personaggi non riusciranno a lasciare il cimitero senza prima combattere con il sacerdote non morto.

Portale Demoniaco

Anni fa, una saggia e umile accolita di Torm di nome Opallita la Devota voleva parlare direttamente con il suo dio. Dopo decenni di costante preghiera nelle cripte sotto alla cappella, creò un collegamento diretto tra l'ossario e l'essenza celestiale di Torm: le sue preghiere avevano reso la camera in cui pregava sensibile ai legami psichici tra i mortali e le potenze superne.

Quando Elturel fu trascinata su Avernus, il legame tra la camera e Torm fu corrotto e questa corruzione fu percepita dal signore dei demoni Baphomet. Sfruttando quel legame, Baphomet creò una testa di ponte da cui inviare lentamente e metodicamente i suoi demoni nella città. Il signore dei demoni e i suoi servitori sono tuttora al lavoro per ampliare e rafforzare il collegamento, nella speranza di condurre interi eserciti di demoni su Avernus tramite Elturel.

Esplorare il Cimitero

Questa sezione descrive le aree del cimitero cittadino, includendo la cappella e le aree circostanti (le aree da G1 a G6) e il livello sotterraneo di un ossario situato sotto la cappella (le aree da G7 a G12). Le descrizioni delle aree in questa sezione fanno riferimento alla mappa 2.5 (pagina 67) e alla mappa 2.6 (pagina 69).

Varie tombe sono state scavate: ora sono fosse che si aprono sul terreno, profonde 1,8 metri, larghe 60 cm e lunghe poco più di 2 metri. Numerosi mausolei di pietra sono vuoti e le loro porte sono rimaste spalancate. L'interno



DAVID SLADEK

Gideon Lightward

Non morto Medio, legale malvagio

Classe Armatura 11
Punti Ferita 136 (16d8 + 64)
Velocità 9 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
18 (+4)	13 (+1)	18 (+4)	10 (+0)	18 (+4)	13 (+1)

Tiri Salvezza Des +4, Cos +7, Sag +7
Abilità Intuizione +7, Religione +6
Vulnerabilità ai Danni radioso
Resistenze ai Danni contundente, perforante e tagliente da attacchi non magici
Immunità ai Danni necrotico, veleno
Immunità alle Condizioni avvelenato, indebolimento, paralizzato
Sensi Percezione passiva 14, scurovisione 18 m
Linguaggi Comune
Sfida 6 (2.300 PE)

Rigenerazione. Gideon recupera 10 punti ferita all'inizio di ogni suo turno. Se subisce danni radiosi, questo tratto non funziona all'inizio del suo turno successivo. Gideon è distrutto solo se inizia il suo turno con 0 punti ferita e non può rigenerarsi.

Azioni

Multiattacco. Gideon attacca due volte con i pugni.

Pugno. *Attacco con Arma da Mischia:* +7 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 11 (2d6 + 4) danni contundenti.

Sguardo Avvizzente. Gideon bersaglia una creatura situata entro 18 metri da lui e che egli sia in grado di vedere. Il bersaglio deve effettuare un tiro salvezza su Costituzione con CD 15; se lo fallisce, subisce 22 (4d10) danni necrotici, mentre se lo supera, subisce la metà di quei danni.

di un mausoleo è illuminato di luce fioca quando la porta è aperta e immerso nell'oscurità quando la porta è chiusa.

Quando i personaggi indagano nel cimitero, notano dozzine di **scheletri** e **zombi** che si aggirano per il complesso. Questi non morti vagano senza una meta o una direzione precisa e non costituiscono una minaccia per i personaggi diretti verso la cappella. Tuttavia, se i personaggi non riescono a neutralizzare Gideon prima di andarsene da Elturel, il sacerdote avrà il tempo di cui ha bisogno per coordinare gli sforzi dei non morti, trasformandoli in una potente minaccia per la città.

Raggiungere la Cappella

Quando i personaggi si avvicinano alla cappella, tre **scheletri minotauri** (servitori di Baphomet uccisi, scarnificati e animati da Gideon usando il potere del Compagno) si mettono sulla loro strada: hanno l'ordine di attaccare qualsiasi intruso all'interno del cimitero.

Quando gli scheletri minotauri sono stati tolti di mezzo e i personaggi possono dare un'occhiata per la prima volta alla cappella, il DM legge il brano seguente per descrivere la scena:

> La discesa della città nell'Avernus ha lasciato il segno sulla cappella elegante di un tempo. Quasi tutte le finestre istoriate lungo le pareti esterne sono state sfondate e la porta principale è spalancata. Nessuna creatura è visibile all'interno o nei dintorni dell'edificio.

I personaggi possono facilmente farsi strada all'interno della cappella attraverso una delle finestre istoriate sfondate o passando per l'entrata principale nell'area G1 o per la porta posteriore nell'area G3.

G1. Parata dei Coraggiosi

Il DM legge il brano seguente quando i personaggi si avvicinano a quest'area:

> Una fila di colonne scolpite a sembianza degli eroi del passato di Elturel decora questo patio in marmo bianco che conduce alla cappella principale. Le porte in legno di mogano scuro sono socchiuse e delle finestre del patio resta solo uno strato di vetri istoriati infranti sparpagliati sul pavimento.

Effettuando con successo una prova di Intelligenza (Storia) con CD 10, un personaggio può ricordare il nome di uno degli eroi raffigurati sulle colonne, con l'aggiunta di un altro nome per ogni punto di cui il risultato della prova supera il 10. I nomi degli eroi sono Agnithar, Zokel di Torm, Bertra Zomes, Yevina Druen, Ca'sar, Xivik Looren, Dopp Hoosser, Whrenk il Sanguinario, Laveil deNue e VanLancer Eagletalon.

Effettuando con successo una prova di Intelligenza (Arcano o Religione) con CD 10 per studiare le colonne scolpite, un personaggio scopre che una colonna può essere potenziata con un flusso di energia radiosa se il nome dell'eroe che rappresenta viene pronunciato a voce alta usando un'azione. Ogni creatura non morta che si muove entro 1,5 metri da una colonna potenziata per la prima volta in un turno o inizia il suo turno in quell'area subisce 5 (1d10) danni radiosi.

Ogni colonna è cava e ospita una creatura non morta incorporea: quattro **ombre** e quattro **spettri** in totale. Sette non morti emergono dalle colonne per attaccare qualsiasi personaggio che tenti di entrare nella cappella. Lo spettro più vicino agli alloggi del sacerdote (area G5) tenta invece di raggiungere quell'area e di avvertire Gideon della presenza degli intrusi. Se avvertito, Gideon si muove rapidamente fino all'area G4 e si prepara a difendere la cappella, mentre lo spettro fa ritorno per unirsi allo scontro.

G2. Cappella della Luce

Il DM legge il brano seguente quando i personaggi entrano in quest'area:

> La sala principale della cappella, un tempo magnifica, è ora disseminata di mobili fatti a pezzi e di sedie spaccate. Le finestre a vetri istoriati sono tutte distrutte, anche se una è rimasta pressoché intatta nel punto del pavimento in cui è caduta. Raffigura il dio Torm che colloca un elmo dorato sul capo di un uomo inginocchiato davanti a lui.
>
> Dalle ombre emergono quattro scheletri minotauri armati di asce bipenni insanguinate.

Una squadra di minotauri di Baphomet ha tentato di invadere la cappella, ma Gideon e i suoi servitori li hanno uccisi. Gideon li ha poi trasformati in quattro **scheletri minotauri** che attaccano non appena un personaggio entra in quest'area. Gli scheletri minotauri tentano di caricare i personaggi e di spingerli oltre le finestre sfondate. Una creatura spinta oltre una finestra sfondata subisce 7 (2d6) danni taglienti extra.

Finestra con Vetri Istoriati. La finestra meno rovinata che giace a terra è stata calpestata e i suoi vetri sono infranti, ma la scena che mostrava è ancora riconoscibile. Effettuando con successo una prova di Intelligenza (Storia o Religione) con CD 10, un personaggio riconosce la scena in cui Torm offre l'Elmo della Vista di Torm a Lannish Fogel, un riverito eroe del passato di Elturel e uno zelante paladino di Torm. L'elmo raffigurato sul vetro istoriato è la reliquia che il Granduca Ravengard era venuto a cercare all'interno della cappella.

G3. Cappella del Lutto

Il DM legge il brano seguente quando i personaggi entrano in quest'area:

> I resti spaccati di vari mobili pregiati e i vetri istoriati delle finestre fatti a pezzi giacciono disseminati a terra in tutta quest'area. Alcune sezioni di un'enorme finestra istoriata restano intatte quanto basta da poterne riconoscere ancora il soggetto. La finestra mostrava un tempo Lathander in piedi tra soldati caduti, mentre protendeva le mani su di loro e gli spiriti dei morti sorgevano per schierarsi al suo fianco.

Quest'area della cappella era usata per i servizi funebri delle figure politiche e militari più stimate di Elturel.

Se una creatura si inginocchia davanti alla finestra danneggiata e recita una preghiera rivolta a Lathander, effettuando con successo una prova di Carisma (Religione) con CD 10 per determinare la sincerità e la forza della preghiera, un'arma luminosa compare davanti al supplice. I fedeli seguaci di Lathander effettuano la prova con successo automaticamente.

Tesoro. L'arma che compare è un'*arma +2*. Questo oggetto assume la forma di qualsiasi arma il personaggio impugni o porti con sé al momento e tornerà molto utile al supplice in battaglia. I personaggi possono ottenere soltanto un'arma di questo tipo in questo modo.

G4. Camera di Vestizione

Il DM legge il brano seguente quando i personaggi entrano in quest'area:

> Tre archi coperti da tende collegano questa camera alle altre aree della cappella. Gli armadi, le specchiere e vari specchi infranti al suo interno suggeriscono che un tempo questa fosse la camera dove i sacerdoti si preparavano per le cerimonie quotidiane. Una scala a chiocciola che scende più in basso è sorvegliata da due creature dalle fattezze insettoidi. Ognuna è armata con un minaccioso tridente.

Le scale conducono al laboratorio (area G7) al livello dell'ossario e sono sorvegliate da due **mezzoloth**. **Gideon Lightward** (vedi pagina 65 per la sua scheda delle statistiche) è a sua volta presente in quest'area se uno dei suoi servitori non morti lo ha avvertito dell'intrusione dei personaggi. Altrimenti, i personaggi lo incontrano nell'area G5.

Proprio quando i personaggi stanno per affrontare gli immondi, dal piano di sotto giunge un orrendo frastuono e sei creature salgono le scale di corsa: uno **scorpione gigante** immondo scortato da cinque **dretch**. In tutta risposta, i mezzoloth (e Gideon, se presente) ignorano i personaggi completamente, concentrando i loro attacchi sullo scorpione e sui demoni. Se Gideon è presente e i personaggi si astengono dall'attaccarlo dopo il primo round o due, disporranno di vantaggio nelle prove per negoziare con lui dopo la battaglia. In caso contrario, subiranno svantaggio a quelle prove.

Negoziare. Se Gideon è presente, abbassa la sua arma dopo che tutte le creature demoniache sono morte. Se non è qui all'inizio del combattimento, arriva dai suoi alloggi durante la battaglia o dopo che i demoni sono stati sconfitti. Parla con i personaggi, ringraziandoli dell'eventuale assistenza fornita per sconfiggere gli intrusi demoniaci. Specifica chiaramente che il suo obiettivo è fermare le incursioni dei demoni a Elturel... costi quel che costi.

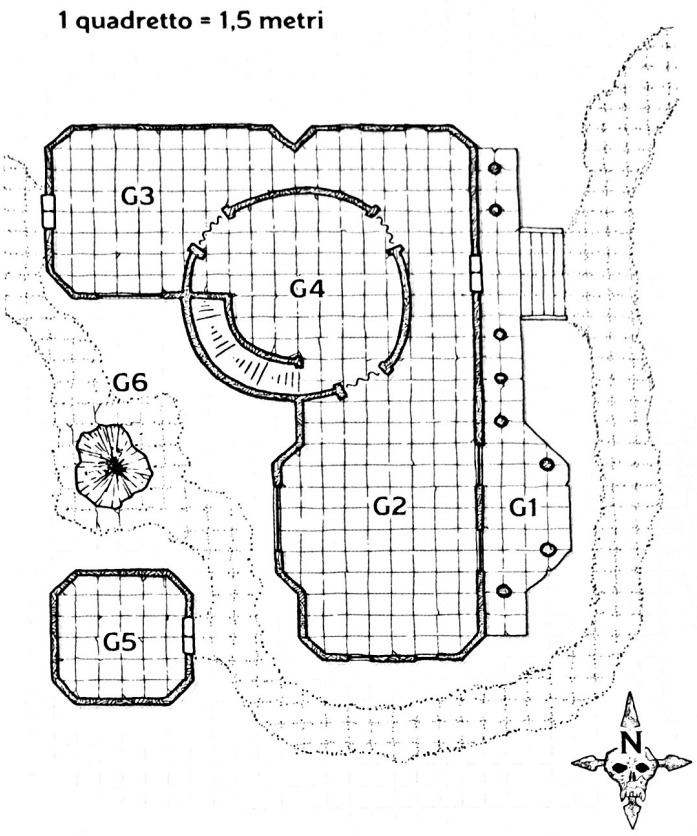
Se i personaggi gli chiedono di Ravengard, Gideon risponde che un gruppo armato di umani è entrato nel livello dell'ossario tempo fa. Dato che non erano demoni, ha lasciato che passassero, ma ora che da quell'area provengono dei demoni, Gideon presume furiosamente che gli umani siano in combutta con i demoni.

Una prova di Carisma (Inganno o Persuasione) con CD 12 effettuata con successo consente ai personaggi di guadagnarsi la fiducia di Gideon. Se i personaggi riescono a convincerlo che si trovano qui solo per distruggere i demoni, ottengono il permesso di entrare nella cripta e anche i servizi di uno dei mezzoloth, se una di quelle creature è sopravvissuta. Gideon non accompagna i personaggi, in quanto desidera proteggere la cappella dagli attacchi dei demoni.

G5. Alloggio di Gideon

Questo piccolo edificio era l'alloggio di Gideon Lightward quando l'uomo vigilava sulla cappella e si occupava della manutenzione del cimitero. Il DM legge il brano seguente quando i personaggi entrano in quest'area:

> Questo modesto edificio è arredato con un letto, una scrivania, una cassettiera, un tavolo e alcune sedie. Buona parte della mobilia è andata distrutta e il pavimento è disseminato di decorazioni e oggetti assortiti, tra cui i simboli sacri di Lathander, Torm, Helm e Tyr. Un grosso tomo sembra essere sfuggito alla distruzione e giace aperto al centro della scrivania parzialmente crollata.



Mappa 2.5: Cappella del Cimitero Grande

Vedi l'area G4 per alcune informazioni su come interpretare Gideon se i personaggi lo incontrano qui per la prima volta.

Il Credo di Gideon. Il libro è un testamento scritto da Gideon nei mesi precedenti alla caduta di Elturel. Pontifica sulla malvagità dei demoni e ammonisce il lettore di non abbassare mai la guardia contro le loro incursioni, spiegando che la minaccia demoniaca deve essere sconfitta a tutti i costi. Loda i diavoli che si ergono stoicamente ad affrontare le interminabili orde di demoni e rimprovera Helm, Torm, Tyr, Lathander e i loro servitori angelici che non fanno altrettanto. Gideon non lesina le lodi all'indirizzo di Zariel, che si sforza di porre fine alla minaccia demoniaca. Ogni personaggio che passa 10 minuti a leggere il tomo può concludere, effettuando con successo una prova di Intelligenza (Indagare) con CD 10, che si tratta dell'opera di un pazzo.

Ogni personaggio che continua a leggere il libro oltre questo livello basilare di comprensione deve effettuare un tiro salvezza su Saggezza con CD 15. Se lo fallisce, è maledetto da un odio particolarmente intenso nei confronti dei demoni. Una creatura maledetta in questo modo subisce 5 (1d10) danni psichici se vede un qualsiasi demone entro 18 metri da essa e termina il suo turno senza avere tentato di attaccare un demone. Questa maledizione può essere rimossa con un incantesimo *rimuovi maledizione* o magie analoghe. Alla fine di ogni riposo lungo, una creatura maledetta può effettuare un tiro salvezza su Saggezza con CD 15; in caso di successo, l'effetto su di essa termina.

DYSON LOGOS

G6. Fossa dei Non Morti

Il DM legge il brano seguente quando i personaggi entrano in quest'area:

> Il sentiero che corre attorno alla cappella è attraversato da una profonda crepa nel terreno, al cui interno ribolle una putrida nebbia violacea. La foschia che riempie la crepa impedisce di capire quanto profonda possa essere o cosa possa nascondersi all'interno.

Gideon crea i suoi servitori non morti all'interno di questa fossa profonda 9 metri, che si è formata quando un frammento della meteora che ha colpito il Gran Palazzo si è schiantato al suolo.

Foschia Necromantica. La foschia è formata dall'energia necromantica emessa dal Compagno corrotto. Una prova di Intelligenza (Indagare) con CD 10 effettuata con successo al fine di studiare la foschia rivela che essa pulsa in sincronia con l'energia crepitante del Compagno corrotto.

Ogni creatura che entri nella foschia per la prima volta in un turno o vi inizi il proprio turno subisce 5 (1d10) danni necrotici. Per arrampicarsi sulle pareti della fossa senza equipaggiamento, è necessario effettuare con successo una prova di Forza (Atletica) con CD 10.

Ogni volta che Gideon ordina ai suoi servitori di lanciare un cadavere nella fossa, una creatura non morta ne esce strisciando un'ora dopo. I non morti appena creati vagano per il cimitero, attendendo pazientemente di ricevere ordini da Gideon.

Una creatura non morta compare nel momento in cui i personaggi esaminano la fossa e altre possono apparire se i personaggi se ne vanno da quest'area e poi vi fanno ritorno mentre Gideon è ancora in circolazione. Il DM usa la tabella "Creazione dei Non Morti" per determinare quale tipo di creatura non morta viene creata.

Creazione dei Non Morti

d20	Non Morto	d20	Non Morto
1–4	Scheletro	13–15	Ghoul
5–7	Zombi	16–17	Ghast
8–10	Ombra	18–19	Wight
11–12	Spettro	20	Wraith

G7. Laboratorio

Le scale dell'area G4 scendono curvando fino a una porta non chiusa a chiave da cui si accede al laboratorio. Il DM legge il brano seguente quando i personaggi entrano in quest'area:

> Era in questo laboratorio che i sacerdoti e gli accoliti preparavano i corpi dei defunti per la sepoltura finale. Quest'area è stata messa a soqquadro e ora il pavimento è disseminato di coltelli, seghe e tubicini. Pozze di acido e di fluidi imbalsamanti si sono formate qua e là sul pavimento, in mezzo a una distesa di ampolle e vasi in frantumi.

La doppia porta a nord conduce alle scale che scendono fino alle aree G8, G9 e G11.

Tracce. Una prova di Saggezza (Sopravvivenza) con CD 15 rivela le tracce di numerosi demoni tra i detriti disseminati sul pavimento. Tra quelle tracce, è possibile scorgere anche i segni di un singolo gruppo di stivali umani che scendono giù per le scale. Le impronte degli stivali, lasciate dal fluido imbalsamante, conducono fino all'area G11, poi tornano di nuovo verso l'area G12.

G8. Ossario dei Fedeli

Chi non poteva permettersi un appezzamento nel cimitero di superficie veniva dignitosamente consegnato al riposo eterno in quest'area e nell'area G9. Il DM legge il brano seguente quando i personaggi entrano in quest'area:

> Le pareti di questa camera sono occupate da file di ripiani funerari, carichi di ossa di umanoidi impolverate. Su numerosi ripiani sono esposti in bella vista vari simboli sacri e reliquie di Lathander, Torm, Helm e Tyr.

Le ossa marchiate con i simboli sacri sono i resti degli onorati sacerdoti e accoliti che lavoravano nella cappella e che chiesero di riposare al fianco dei poveri che avevano servito in vita.

I simboli sacri di quest'area un tempo incanalavano le benedizioni delle rispettive divinità, ma i residui di quelle magie sono stati corrotti quando Elturel è stata trascinata nell'Avernus e dalla presenza del portale abissale nell'area G12. Se un qualsiasi simbolo sacro viene toccato o se una qualsiasi creatura che non sia un immondo o un non morto si trattiene in quest'area per più di 1 minuto, tutti i simboli sacri scatenano un impulso di potere necrotico. Ogni creatura nell'area deve effettuare un tiro salvezza su Costituzione con CD 15; se fallisce, subisce 18 (4d8) danni necrotici, mentre se lo supera, subisce la metà di quei danni. Questo pericolo si ripristina nel giro di 1 ora fintanto che il portale nell'area G12 è attivo.

G9. Ossario Principale

Il DM legge il brano seguente quando i personaggi entrano in quest'area:

> Le pareti di questa enorme camera sono coperte di ripiani funerari scavati lungo le pareti di pietra al di sopra di sei piedistalli spogli, formando un'esibizione di ossa umanoidi impolverate che salgono dal pavimento al soffitto.

Un **quasit** di nome Ophurkh è stato il primo demone ad attraversare il portale nell'area G12, fungendo da esploratore. È uno zelante servitore di Baphomet e rimane in quest'area per fornire istruzioni agli altri demoni man mano che arrivano attraverso il portale e si preparano a entrare a Elturel.

Ophurkh rimane invisibile e in silenzio mentre i personaggi attraversano quest'area. Se riesce a non farsi scoprire, segue i personaggi, in attesa di un'opportunità per usare la sua capacità di Spaventare per metterli in fuga da questo livello. Se non ha successo, diventa di nuovo invisibile, poi aspetta e attacca assieme ai minotauri che emergono dal portale quando i personaggi arrivano nell'area G12.

Se catturato, il quasit pensa solo a se stesso e può essere costretto a fornire informazioni sul portale e sui piani dei suoi padroni demoniaci (vedi "Portale Demoniaco" a pagina 65) effettuando con successo una prova di Carisma (Intimidire) con CD 10.

G10. Camera di Meditazione

Il DM legge il brano seguente quando i personaggi entrano in quest'area:

> Quest'area è arredata con vari cuscini e bassi sgabelli in legno di quercia. La parete al di sopra di un podio sgombro è decorata da un mosaico fatto di schegge d'ossa colorate e meticolosamente disposte per raffigurare scene funebri, migrazioni di anime e reami celestiali. Una scritta lungo il bordo inferiore del mosaico recita: "Contemplate la vita. La morte arriverà presto."

Qualsiasi personaggio competente in Religione riconosce che questa è un'area in cui i sacerdoti che si occupano dei morti possono meditare per riuscire a tollerare meglio la natura oscura del loro lavoro.

G11. Cripta dell'Onore

Un tempo in questa cripta era custodito l'Elmo della Vista di Torm, ma ora non c'è più. Il DM legge il brano seguente ai giocatori quando i personaggi entrano in quest'area:

> Questa cripta disseminata di detriti contiene cinque statue di marmo in cima ad altrettanti piedistalli. Quattro statue sono irriconoscibili: i loro lineamenti sono strati deturpati dalle pietre cadute dal soffitto crepato. La quinta è una statua finemente scolpita che raffigura un uomo in ginocchio.

La statua riconoscibile raffigura Lannish Fogel, come compariva anche nella finestra istoriata nell'area G2. Ogni personaggio che ha visto la finestra nota che le immagini raffigurano lo stesso uomo. Se nessuno dei personaggi ha riconosciuto Lannish Fogel nell'area G2, una prova di Intelligenza (Storia o Religione) con CD 10 effettuata con successo consente a un personaggio di riconoscere la statua.

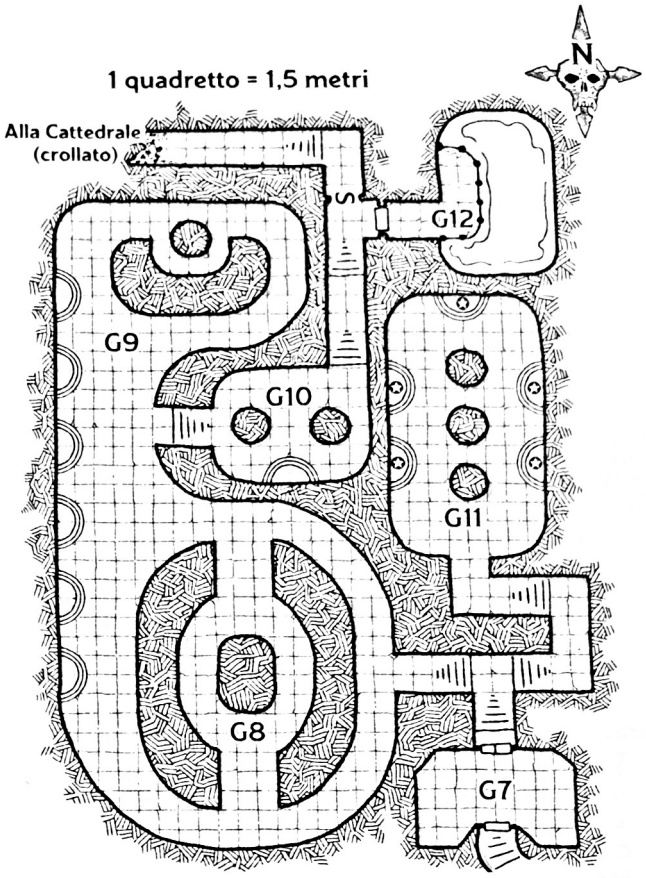
Una qualsiasi ispezione della statua rivela che la testa è stata scolpita come se fosse destinata a indossare un elmo separato, ma nessun elmo di questo tipo è presente.

Tracce. Se un personaggio effettua con successo una prova di Saggezza (Sopravvivenza) con CD 15, nota altre tracce demoniache che passano attraverso quest'area, nonché le impronte di stivali umani che si dirigono verso l'area G12.

G12. Cripta dell'Ascensione

Il DM legge il brano seguente quando i personaggi entrano in quest'area:

> Questa stanza è occupata da una bassa vasca di meditazione, separata da un ampio pianerottolo da una bassa ringhiera in ferro battuto. Le pareti sono decorate con splenditi affreschi che raffigurano una schiera di anime nell'atto di ricevere la benedizione di Lathander, Torm, Helm e Tyr. Gli affreschi su una parete sono stati deformati per raffigurare forme abissali che circondano un portale luminescente.
>
> Nella vasca galleggiano i corpi mutilati di alcuni umani che indossano le uniformi di Baldur's Gate e di Elturel. Le acque turbinanti della vasca sono contaminate da venature d'ombra e chiazze d'icore nei punti in cui sono caduti i demoni. Un uomo che indossa un'armatura e porta uno scudo sulla schiena sta rannicchiato in mezzo ai cadaveri, contorcendosi dal dolore. Tiene gli occhi chiusi e stringe le mani attorno all'elmo dorato che porta sulla testa, come se cercasse di toglierselo senza riuscirci. Balbetta parole incomprensibili, a volte con voce sacrale e solenne, a volte con voce crudele e sibilante.



Mappa 2.6: Cimitero Grande, Livello dell'Ossario

Questa camera era un luogo dove i seguaci più devoti a Torm potevano toccare la mente del loro dio in cerca di risposte e di consolazione. L'acqua della vasca è profonda soltanto 30 cm. Un effetto magico benigno all'interno della vasca fa in modo che l'acqua scorra lentamente in senso orario. Anche se contaminata dal potere abissale, l'acqua non costituisce alcun pericolo per le creature che vi entrano e non è considerata terreno difficile.

La parete est di quest'area è un turbolento campo di energia abissale e rappresenta il portale che Baphomet ha usato come legame corrotto in quest'area per collegare l'Abisso ad Avernus, tramite Elturel.

Ulder Ravengard (vedi la relativa scheda delle statistiche) ha trovato l'Elmo della Vista di Torm nell'area G11 e l'ha indossato. L'elmo è un oggetto non magico attraverso cui Torm può inviare delle visioni. Ravengard stava per stabilire un contatto con Torm quando un'interferenza in questa stanza ha costretto lui e le sue guardie a combattere con le creature inviate da Baphomet attraverso il portale. Ravengard ha subito un attacco psichico che ha messo la sua mente in collegamento con Baphomet. Ora l'elmo non può più essere rimosso e il Granduca è impegnato in uno scontro mentale con il signore dei demoni. Ravengard è stordito finché l'elmo non viene rimosso, ma l'elmo non può essere rimosso finché Ravengard è vivo... o almeno, per il momento.

DYSON LOGOS



Ulder Ravengard

Umanoide Medio (umano), neutrale

Classe Armatura 20 (armatura completa, scudo)
Punti Ferita 112 (15d8 + 45)
Velocità 7,5 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
17 (+3)	14 (+2)	16 (+3)	11 (+0)	10 (+0)	17 (+3)

Tiri Salvezza Cos +6, Sag +3
Abilità Atletica +6, Intimidire +6, Percezione +3
Sensi Percezione passiva 13
Linguaggi Comune
Sfida 5 (1.800 PE)

Azioni

Multiattacco. Ulder effettua tre attacchi in mischia, di cui solo uno può essere con lo scudo.

Spada Lunga +1. *Attacco con Arma da Mischia:* +7 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 8 (1d8 + 4) danni taglienti o 9 (1d10 + 4) danni taglienti se usata a due mani.

Scudo. *Attacco con Arma da Mischia:* +6 al tiro per colpire, portata 1,5 m, una creatura. *Colpito:* 6 (1d6 + 3) danni contundenti e Ulder spinge il bersaglio di 1,5 metri allontanandolo da sé. Ulder entra poi nello spazio lasciato vuoto dal bersaglio. Se il bersaglio viene spinto entro 1,5 metri da una creatura amichevole nei confronti di Ulder, il bersaglio provoca un attacco di opportunità da quella creatura.

Reazioni

Colpo del Guardiano. Se un nemico entro 1,5 metri da Ulder attacca un bersaglio diverso da lui, Ulder può effettuare un attacco in mischia contro quel nemico.

Mentre i personaggi osservano la lotta in corso nella mente di Ravengard, tre **minotauri** dagli occhi spiritati varcano il portale. Partono alla carica e attaccano i personaggi, ma evitano Ravengard, a causa della presenza demoniaca che avvertono in lui.

Qualsiasi personaggio che capisca il Celestiale o l'Abissale può riconoscere alcune delle parole che sfuggono dalle labbra di Ravengard. Si alterna tra le due lingue poiché sia Torm che Baphomet parlano attraverso di lui. Una prova di Intelligenza (Arcano o Religione) con CD 15 effettuata con successo rivela che la lotta psichica in corso nella mente di Ravengard coinvolge una potenza divina superiore e una terribile entità demoniaca. Il potere del portale è ora collegato all'elmo e a Ravengard. La stessa prova rivela anche che nessun semplice incantesimo è in grado di spezzare la presa che ha su di lui, ma che un rituale più complicato potrebbe liberare Ravengard e chiudere il portale consentendo al potere di Torm di santificare di nuovo quest'area.

I personaggi che hanno parlato con Pherria quando erano nella cattedrale ricorderanno che la donna era una studiosa specializzata in esorcismi e possessioni. Di conseguenza, potrebbe essere d'aiuto.

Tesoro. Se i personaggi perquisiscono i corpi delle guardie cadute, recuperano tre *pergamene magiche* bagnate ma ancora utilizzabili (*linguaggi, parola guaritrice di massa* e *rimuovi maledizione*).

Oltre all'Elmo della Vista di Torm, Ravengard indossa un'armatura completa sporca di sangue e decorata con il simbolo dei Pugni Fiammanti. Il suo scudo, che mostra a sua volta questo emblema, è appeso alla schiena. Il granduca tiene la sua *spada lunga +1* infoderata al suo fianco.

Uscire dalla Cappella

Una volta che i personaggi hanno sconfitto i minotauri, possono trasportare Ravengard al Gran Palazzo. Se Gideon non è stato distrutto, potrebbe intercettare i personaggi quando tentano di lasciare la cappella o il cimitero. Vedi l'area G4 per ulteriori informazioni su come interpretare Gideon.

Sentendo Ravengard borbottare in Abissale, Gideon potrebbe aver bisogno di essere convinto che Ravengard non sia una specie di demone o di alleato demoniaco. Una spiegazione convincente (per esempio che Ravengard sia in realtà un grande cacciatore di demoni, che abbia intrappolato un demone che i personaggi intendono uccidere e così via) assieme a una prova di Carisma (Inganno o Persuasione) con CD 15 effettuata con successo convince Gideon a farli passare.

Sfuggire all'Assedio

Quando i personaggi fanno ritorno alla cattedrale del Gran Palazzo portandosi dietro il Granduca Ravengard, possono consultarsi con Pherria al fine di trovare un modo per rimuovere l'Elmo della Vista di Torm senza uccidere Ravengard. A tale scopo, è necessario celebrare un rituale a cui possono contribuire anche i personaggi. Se il rituale ha successo, la condizione di stordito su Ravengard ha termine e il granduca ricorda le visioni che ha avuto e che gli suggeriscono come riportare Elturel nel Faerûn. Queste visioni fanno riaffiorare anche alcuni ricordi di Lulu, che intravede un cammino da intraprendere, sebbene quel cammino richieda ai personaggi di lasciare la città per sfidare le terribili distese di Avernus.

I personaggi che desiderano lasciare Elturel devono trovare un modo per evitare il Fiume Stige e la schiera di

diavoli e demoni che guerreggiano sotto la città. Soltanto allora i personaggi potranno farsi strada fino all'avamposto noto come il Forte delle Nocche, dove avrà inizio la fase successiva della loro avventura (come descritto nel capitolo 3).

Ritorno alla Cattedrale

I personaggi possono farsi strada fino alla relativa sicurezza della cattedrale del Gran Palazzo. Se hanno contribuito a sconfiggere i diavoli che tentavano di conquistare la cattedrale in precedenza, il viaggio dovrebbe essere tranquillo. In alternativa, per mantenere la tensione alta, il DM può tirare per gli incontri casuali nella parte ovest della città (vedi "Altri Incontri a Elturel" a pagina 54). Un incontro o due mentre i personaggi proteggono il Duca Ravengard potrebbero essere materiale per un'ottima sessione di gioco.

Il Rituale del Ritorno

Una volta tornati alla cattedrale del Gran Palazzo con Ulder Ravengard, i personaggi sono accolti da Pherria Jynks e dal druido Seltern Obranch, che si affrettano ad aiutarli per condurre il granduca in un luogo sicuro dove possa riposare. Se i personaggi non sono riusciti a salvare gli occupanti della cattedrale, devono trovare un luogo sicuro dove riposare o proseguire per il loro cammino senza aiuto. Possono setacciare il resto della città alla ricerca di un luogo sicuro o cercare altri sopravvissuti dotati di abilità o informazioni che possano tornare utili. Anche Lulu potrebbe recuperare alcuni ricordi utili per capire quale debba essere il loro prossimo passo.

Se i personaggi non sono riusciti a capire cosa ha causato lo stordimento di Ravengard, Pherria può aiutarli a mettere assieme i pezzi. Lavorando con l'accolita, i personaggi (specialmente quelli competenti in Arcano e Religione) possono decidere come procedere. L'essenza demoniaca intrecciata alla presenza di Torm tramite l'elmo può essere scacciata celebrando il rituale adeguato.

Preparativi per il Rituale

Pherria spiega ai personaggi cosa serve per celebrare il rituale:

- L'altare di Torm nell'area H6 deve essere purificato e il rituale deve essere celebrato al suo cospetto. L'altare di Torm può essere ripristinato come descritto nell'area H6 (vedi pagina 61). Pherria suggerisce ai personaggi di versare sull'altare l'acqua santa presa dal bacile nell'area H16.
- Una creatura situata entro 1,5 metri dall'altare ripristinato deve recitare una preghiera speciale a Torm. Soltanto questa preghiera può spezzare la presa del male sulla mente del Granduca Ravengard.
- Per infondere energia nel rituale, è necessario un potente simbolo di coraggio e di sacrificio personale. Pherria suggerisce lo spadone dell'Eroina Sconosciuta nell'area H15 (a discrezione del DM, i personaggi possono usare un oggetto diverso che simboleggi il coraggio e il sacrificio personale).

Recitare la Preghiera

Pherria avverte i personaggi che non ha mai tentato questo particolare rituale prima d'ora e che dovranno tenersi pronti a intervenire per aiutarla... o per combattere le forze malvagie che potrebbero tentare di interferire nel processo.

Per recitare la preghiera del rituale servono 30 secondi. Pherria conosce la preghiera a memoria, ma un'altra creatura può ricordare una preghiera adatta effettuando con successo una prova di Intelligenza (Religione) con CD 10. Mentre la preghiera viene recitata, un personaggio deve trascorrere i 5 round successivi poggiando delicatamente la spada dell'Eroina Sconosciuta sull'Elmo della Vista di Helm. Mentre la preghiera viene pronunciata, colui che impugna la spada deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 11 alla fine di ogni suo turno, altrimenti subisce 10 (3d6) danni da forza.

Subito dopo che il personaggio che impugna la spada ha effettuato il suo primo tiro salvezza, la potente magia del rituale attira gli spiriti demoniaci fedeli a Baphomet, che emergono dall'elmo come due **fuochi fatui**. Le due creature tentano di interrompere il rituale attaccando l'individuo che recita la preghiera e quello che impugna la spada.

Quando il personaggio che impugna la spada supera l'ultimo tiro salvezza, il rituale è completo: i fuochi fatui sono esiliati e Ravengard torna in sé.

Il Cammino da Intraprendere

Una volta sconfitte le forze del male, il Granduca Ravengard recupera le sue facoltà e può raccontare il viaggio spirituale che ha intrapreso mentre indossava l'Elmo della Vista di Torm. La divinità gli ha mostrato la strada da seguire, ma le visioni erano offuscate e distorte dall'essenza demoniaca incanalata attraverso il portale. Ravengard condivide le informazioni seguenti:

- Nel suo viaggio spirituale, Ravengard ha visto una donna insanguinata in armatura, una soldatessa che vestiva i colori e il simbolo di Elturel, armata di una spada lunga di fattura angelica. Da una profonda ferita sulla guancia della donna, sgorgava un fiotto di sangue fresco.
- Accanto alla donna era presente un piccolo elefante dorato che sbatteva freneticamente le ali (se Lulu è ancora con il gruppo, Ravengard la riconosce come la creatura della sua visione).
- Quando un enorme demone si è fatto avanti a grandi passi e ha minacciato di divorare la donna, quest'ultima

Elmo della Vista di Torm

Il DM può semplificare l'incontro con Ulder Ravengard consentendo ai personaggi di rimuovere l'Elmo della Vista di Torm direttamente dalla sua testa, nel qual caso Ravengard torna rapidamente in sé. A quel punto, può raccontare ai personaggi delle sue visioni, cosa che fornisce al gruppo le informazioni necessarie e consente ad alcuni ricordi di Lulu di riaffiorare. Poi lascia che i personaggi delineino un piano che conduca alla salvezza di Elturel.

In alternativa, Ravengard può cadere privo di sensi non appena l'elmo viene rimosso e il personaggio che lo rimuove prova l'impulso pressoché soverchiante di indossarlo. Un personaggio che indossa l'elmo si sente in pace e ha delle visioni in cui un esercito di soldati in armatura luccicante marcia attraverso una pianura erbosa con precisione marziale. Un istante dopo, il personaggio vede orde di mostri sfigurati avanzare scalmanati su una distesa desolata e fare a pezzi le schiere nemiche urlanti. Il personaggio che indossa l'elmo non può rimuoverlo finché non riceve un incantesimo *benedizione* da un veneratore di Torm (Pherria soddisfa questo requisito). Nel frattempo, mentre il gruppo di avventurieri fa ritorno alla cattedrale portandosi dietro Ravengard, ancora privo di sensi, il personaggio che indossa l'elmo è soggetto alle stesse visioni di Ravengard, descritte nella sezione "Il Cammino da Intraprendere". Ravengard si risveglia dopo 1 ora, relativamente illeso.

ha piantato la spada nel terreno e l'elefante alato ha lanciato uno squillo di tromba con la sua proboscide. Il demone è stato scagliato all'indietro e un palazzo di alabastro è sorto dal nulla attorno alla spada. L'elefante alato è fuggito, spiccando il volo nel cielo rosso di Avernus, da dove ha visto una crosta insanguinata emergere dal terreno e avviluppare sia il palazzo che l'enorme demone.

- L'elefante alato è fuggito e ha preso a vagare in preda al delirio prima di imbattersi in due strani umanoidi dall'aspetto di volatili, che indossavano armature improvvisate e si trovavano accanto a uno strano veicolo infernale. Le creature volatili erano dotate di armi e strumenti di insolita fattura.

Mentre Ravengard racconta la visione, Lulu ricorda di avere aiutato una Cavaliera Infernale a piantare la spada di Zariel nel terreno e a innalzare una fortezza impenetrabile attorno ad essa. Lulu ricorda il nome della Cavaliera Infernale, se quel ricordo è stato già sbloccato (vedi la tabella "Ricordi di Lulu" a pagina 51). Sia Ravengard che l'olifante sono convinti che la *Spada di Zariel* sia la chiave della salvezza di Elturel. Qualsiasi personaggio che indossi l'Elmo della Vista di Torm e sia soggetto alla visione di Torm avrà la stessa impressione.

Ravengard non ricorda altro della sua visione, ma Lulu sbatte le ali freneticamente quando sente l'ultima parte della storia, in quando ricorda di avere incontrato un paio di "uomini uccello" di nome Chukka e Clonk. In base alle descrizioni fornite da Lulu e Ravengard, i personaggi possono concludere che Chukka e Clonk sono kenku. Lulu ricorda che i kenku l'hanno portata in una discarica chiamata il Forte delle Nocche, dove i due costruivano e riparavano dei veicoli infernali concepiti per muoversi rapidamente sulle distese desolate di Avernus. Lulu non ricorda chi avesse il comando del forte o quali altre creature abbia incontrato laggiù.

Lulu vola rapidamente sul tetto della cattedrale e scruta il territorio desolato di Avernus attorno a Elturel. Dopo avere lanciato un possente barrito, torna per riferire che è riuscita a scorgere il Forte delle Nocche e che ritiene si trovi a circa quindici chilometri di distanza.

Le Prossime Mosse

Ulder Ravengard insiste per rimanere a Elturel per aiutare i sopravvissuti a riorganizzarsi e a respingere i diavoli, i demoni e i non morti che infestano la città. Anche se è disposto a morire combattendo pur di difendere Elturel, spetterà ai personaggi aiutare Lulu a trovare la *Spada di Zariel*.

Se è ancora viva, Reya Mantlemorn decide di restare a Elturel e di aiutare Ravengard a proteggere la città, ricacciando in gola le lacrime quando dice addio ai personaggi.

Lasciare Elturel

I personaggi più ingegnosi hanno varie opzioni a loro disposizione per raggiungere la superficie di Avernus da Elturel, anche se ognuna di queste opzioni comporta qualche rischio.

Scendere dalla Città

I pali acuminati e le enormi catene di ferro infernale che trattengono Elturel sono l'unico collegamento fisico tra la città e il terreno sottostante. Ogni anello della catena è lungo 9 metri e largo 6 metri ed è formato da un cerchio saldato di ferro infernale spesso 1,5 metri. Vedi il capitolo 5 per ulteriori informazioni su come spezzare queste catene infernali.

Gli anelli delle catene sono coperti da uncini di ferro lunghi 30 cm che rendono relativamente facile la scalata della catena. I pali di ferro infernale che ancorano Elturel al terreno offrono a loro volta numerosi appigli da usare per arrampicarsi. Se i personaggi si muovono lungo le catene e i pali con prudenza, non è necessario effettuare prove di caratteristica per evitare di cadere mentre si spostano lungo le catene o scendono lungo i pali a velocità normale. Se un personaggio tenta di muoversi o di scalare più rapidamente durante un turno, deve effettuare una prova di Forza (Atletica) con CD 10, altrimenti cade.

La magia immonda che pervade i pali e le catene rende insopportabile ogni contatto prolungato. Una volta al minuto, ogni creatura in contatto con il ferro infernale deve effettuare un tiro salvezza su Costituzione con CD 10; se fallisce, subisce (3d6) danni necrotici, mentre se lo supera, subisce la metà di quei danni. Una creatura che fallisce questo tiro salvezza deve poi superare un tiro salvezza su Destrezza con CD 10, altrimenti scivola dalla catena o dal palo e cade.

Qualsiasi personaggio entro portata da una creatura che cade può afferrare la creatura in caduta e tirarla di nuovo verso la catena, effettuando con successo una prova di Forza (Atletica) con CD 10, purché la creatura sia abbastanza leggera da poter essere trasportata dal personaggio.

Le creature che cadono da Elturel o da una delle catene subiscono i danni della caduta e finiscono nelle acque dello Stige (vedi pagina 76 per gli effetti del fiume). Chi cade da uno dei pali di ancoraggio subisce danni da caduta e atterra in mezzo ai demoni e ai diavoli che combattono: anche se sopravvive alla caduta, viene brutalmente trucidato.

Volare

Lulu è in grado di volare e forse anche uno o più personaggi possono muoversi in volo. Che siano dotati di ali o possano accedere a magie come l'incantesimo *volare* o una *pozione di volare*, i personaggi che riescono a spiccare il volo possono allontanarsi facilmente da Elturel. Tuttavia, le creature volanti potrebbero attirare l'attenzione dei demoni e dei diavoli alati nell'area, a discrezione del DM.

Equipaggiamento Improvvisato

I giocatori più intraprendenti e creativi potrebbero usare i loro personaggi per trovare o creare l'equipaggiamento necessario per la discesa. Paracadute, alianti e palloni d'aria calda sono soltanto alcune delle improvvisazioni che i giocatori potrebbero mettere in atto. Se lo fanno, il DM dovrà essere pronto a improvvisare. Il materiale per assemblare questi congegni può essere reperito nei negozi e nei magazzini di Elturel.

Una volta che i personaggi hanno raccolto le risorse necessarie, il DM può decidere quali prove di

caratteristica entreranno in gioco per creare il loro equipaggiamento improvvisato... e per determinare quanto quell'equipaggiamento funziona bene. Può usare le indicazioni seguenti:

- Una prova di Intelligenza (Indagare) con CD 10 effettuata con successo consente a un personaggio di determinare la struttura meccanica di un congegno.
- Una prova di Saggezza (Percezione) con CD 10 effettuata con successo consente a un personaggio di individuare gli eventuali difetti di costruzione.
- Una prova di Destrezza con CD 10 effettuata con successo e la competenza appropriata nei relativi strumenti consente a un personaggio di guidare la delicata costruzione o la modifica di un congegno improvvisato.

Il DM dovrà anche ricordare gli eventuali background o competenze negli strumenti che i personaggi potrebbero possedere e che potrebbero tornare utili nella creazione di un congegno improvvisato.

A meno che i personaggi non falliscano totalmente le loro prove di caratteristica al punto da rendere chiaramente impossibile la creazione dell'equipaggiamento improvvisato, il DM dovrebbe consentire a tale equipaggiamento di funzionare come da programma, ance se non alla perfezione. Per movimentare le cose, i personaggi potrebbero coprire buona parte della distanza senza pericoli, per poi trovarsi di fronte a una complicazione quando arrivano a 15 metri dal terreno. Il DM chiederà altre prove di caratteristica come quelle indicate sopra per consentire ai personaggi di individuare il problema e porvi rimedio rapidamente... oppure imporrà dei tiri salvezza su Destrezza se il loro equipaggiamento improvvisato cede e li fa precipitare rovinosamente a terra.

La Battaglia di Elturel

Le legioni di diavoli accampate sulle rive del Fiume Stige al di sotto di Elturel costituiscono la più grave minaccia che i personaggi in fuga dalla città dovranno affrontare. Se i personaggi possono volare, planare o spostarsi in pallone al di sopra dell'assedio, possono evitare il grosso dell'esercito dei diavoli, ma saranno attaccati dalle forze nelle retrovie. Il DM dovrà modificare il brano sottostante nel modo adeguato quando lo legge ai giocatori per descrivere la scena:

> Legioni di diavoli corazzati circondano gli enormi pali di ferro infernale che tengono Elturel ancorata al terreno roccioso. Squadre di demoni che combattono senza risparmiarsi in alcuni punti si scagliano a testa bassa contro i ranghi dei diavoli. La maggior parte di quelle truppe abissali è composta da infimi mani e dretch, che muoiono rapidamente nel vano tentativo di logorare i diavoli in modo che i demoni più forti alle loro spalle possano sferrare i colpi decisivi.
>
> Un fiume nero serpeggia attraverso la terra inaridita e scorre direttamente sotto la città. Sulle acque del fiume, galleggiano vari barconi carichi di demoni che vengono assaliti da squadroni di diavoli alati comandati da una terrificante diavolessa della fossa che indossa un elmo senza occhi e impugna uno stendardo da battaglia.

I demoni e i diavoli sono troppo impegnati a combattere tra loro per preoccuparsi degli avventurieri, se questi si tengono a debita distanza. I diavoli sono comandati da Lucille, la più fedele **diavolessa della fossa** di Zariel. Se i personaggi attirano l'attenzione di Lucille, la diavolessa della fossa invia dodici **diavoli spinati** a toglierli di mezzo.

I personaggi che si tuffano nel conflitto tra gli immondi sono praticamente morti, ma in certe circostanze uno o più personaggi potrebbero essere costretti a muoversi senza essere visti in mezzo ai ranghi di diavoli e alle orde di demoni. Un piano del genere potrebbe richiedere di creare un diversivo per spostare la battaglia in una direzione diversa, di attendere uno sbarco di demoni (o provocarne uno) per disturbare la situazione di stallo quanto basta per passare oltre o di utilizzare travestimenti magici per consentire ai personaggi di spacciarsi per immondi di qualche tipo. I piani particolarmente intelligenti dovrebbero avere successo automaticamente. Altrimenti, il DM può richiedere delle prove di caratteristica per determinare il grado di successo di un piano, usando le indicazioni nella *Dungeon Master's Guide* per stabilire le CD appropriate di queste prove. Nel caso di un fallimento totale o della completa assenza di un piano, i personaggi potrebbero essere costretti a farsi strada combattendo attraverso la battaglia degli immondi, un'impresa ardua.

Tesoro. Lucille indossa un *elmo del comando dei diavoli* e porta uno *stendardo da battaglia del potere infernale* (vedi l'appendice C per le descrizioni di questi oggetti magici) e non è disposta a cedere facilmente nessuno dei due oggetti.

Sviluppo. I personaggi incontreranno di nuovo Lucille alla fine dall'avventura, quando torneranno a liberare Elturel (vedi "Scontro Finale a Elturel" a pagina 154).

Al Forte delle Nocche!

Una volta fuggiti da Elturel, i personaggi devono percorrere i quindici chilometri che li separano dal Forte delle Nocche. Se si muovono rapidamente e con prudenza, possono completare il viaggio senza incappare in altri guai. Il DM dovrebbe farli avanzare fino al 7° livello prima di iniziare il capitolo 3.



STEVE ELLIS



Capitolo 3: Avernus

Guidati dall'olifante Lulu e dalle scoperte fatte a Elturel, i personaggi si mettono in viaggio attraverso Avernus, il primo strato dei Nove Inferi, per recuperare la *Spada di Zariel* e liberare Elturel dalle sue catene. Orientarsi nelle distese desolate di Avernus potrebbe sembrare una sfida insormontabile, ma fortunatamente i personaggi sono in possesso della mappa fornita loro da Sylvira Savikas nel capitolo 1. Per ulteriori informazioni su come usare la mappa poster di Avernus, vedi "Usare la Mappa Poster" (pagina 79).

Elturel e il Forte delle Nocche non compaiono nella mappa poster, in quanto Elturel non era presente quando la mappa è stata disegnata e il cartografo che ha disegnato la mappa non si è mai imbattuto nel Forte delle Nocche. Il DM può collocare Elturel lungo un qualsiasi punto del Fiume Stige e il Forte delle Nocche in un qualsiasi punto entro quindici chilometri da Elturel.

Condurre Questo Capitolo

Questo capitolo si apre con una serie di informazioni su Avernus che il DM deve conoscer per gestire gli incontri e le aree d'avventura che seguiranno.

La storia riprende là dove si era interrotta nel capitolo 2: i personaggi intraprendono una missione per salvare Elturel, mentre Ulder Ravengard e Reya Mantlemorn restano indietro per organizzare i sopravvissuti e difendere la città. Lulu guida i personaggi fino al Forte delle Nocche, la dimora di un paio di kenku mercanti di rottami di nome Chukka e Clonk, in quanto crede che possano essere di aiuto. Maggie la Pazza, la megera notturna che gestisce il forte, dirige i lavori di costruzione e di riparazione delle macchine da guerra infernali. Se i personaggi accettano di stringere un patto con la megera notturna, possono entrare in possesso di uno o più di questi veicoli. Maggie la Pazza può anche aiutare Lulu a recuperare alcuni dei suoi ricordi perduti.

Dal Forte delle Nocche, Lulu guida i personaggi fino al luogo in cui ritiene che sia stata nascosta la *Spada di Zariel:* la Collina di Haruman. Laggiù incontrano Jander Sunstar, un vampiro che detiene alcune informazioni importanti, assieme al torturatore di Jander, Haruman: un Cavaliere Infernale caduto in disgrazia e uno dei generali infernali di Zariel. Alla fine, Lulu si rende conto di avere commesso un grave errore e di aver condotto i personaggi nel posto sbagliato. Suggerisce due possibili percorsi lungo cui proseguire: il Percorso dei Demoni e il Percorso dei Diavoli. Ogni percorso prevede un certo numero di luoghi nell'Avernus che i personaggi dovranno visitare in sequenza per scoprire dove è nascosta la spada di Zariel.

In un qualsiasi momento durante la loro esplorazione di Avernus, i personaggi e Lulu potrebbero incontrare l'Emporio Errante, un mercato ambulante che si aggira su Avernus sorretto da gigantesche macchine da guerra infernali. L'Emporio Errante offre ai personaggi un buon posto dove riposare e recuperare quelle provviste che altrimenti sarebbero difficili da reperire nell'Avernus.

Alla conclusione di questo capitolo, i personaggi apprendono che la *Spada di Zariel* è nascosta in un luogo chiamato la Cittadella Sanguinante. Se è ancora viva, Lulu li aiuta a raggiungerla. Vedi il capitolo 4 per ulteriori dettagli sulla Cittadella Sanguinante.

Che Cos'è Avernus?

Avernus funge da prima linea nel grande scontro tra le forze malvage del caos e della legge noto come la Guerra Sanguinosa. I demoni dell'Abisso usano il Fiume Stige per entrare in Avernus e scagliarsi contro le legioni infernali dei diavoli.

Avernus non è sempre stato il campo di battaglia devastato e incenerito che è oggi. Molto tempo fa era un piano di rigogliosi giardini e bellezze bucoliche creato da Asmodeus per tentare i mortali. L'intrusione del Fiume Stige, seguita da interminabili ondate di demoni sbavanti, distrusse questo paradiso, lasciando strati su strati di ossa, rovine e macchine da guerra infrante. Le distese desolate di Avernus sono ancora disseminate di frammenti di città sottratte agli altri piani, minuscoli rimasugli della perduta bellezza di Avernus, tracce di eserciti celestiali distrutti e tombe di antichi viaggiatori.

Avernus non è un luogo di esplicita punizione per le anime malvagie; rappresenta invece un "livello successivo" per le anime malvagie dopo la fine delle loro vite scellerate come mortali. I Nove Inferi consentono alle anime di esistere in una forma concentrata e di farsi strada oltre i loro vincoli spirituali per esprimere i loro oscuri desideri come la crudeltà, la cupidigia, la smania di controllo, la sete di potere e l'avidità incontrollata. L'inferno offre un'eternità di appagamento di ogni bramosia, dai desideri più insignificanti ai sette peccati capitali. Nessun frammento di male va sprecato nei Nove Inferi e ogni strato è specializzato in una forma che asseconda e sfrutta i vizi e i punti deboli dei mortali. I diavoli di Avernus cercano di sfruttare l'orgoglio e la collera, promettendo agli addolorati, ai furiosi e agli egocentrici abbastanza potere da soddisfare le loro ossessioni più oscure. Tale appagamento, tuttavia, richiede un prezzo.

Chiunque giunga su Avernus si ritrova su un campo di battaglia che non conosce eguali in tutto il creato. Le tracce delle carneficine passate, dalle rovine di enormi macchine da guerra alle distese di ossa sbiancate, si estendono fino all'orizzonte. Il Fiume Stige attraversa serpeggiando tutto il piano e gruppi di demoni e di diavoli si scontrano sulle sue fetide rive.

La maggior parte dei diavoli di Avernus serve Zariel, anche se gli altri Signori dei Nove inviano quassù le loro forze per contribuire a respingere gli invasori demoniaci. I diavoli che non fanno parte delle legioni di Zariel fungono da emissari degli altri strati o da spie per quegli arcidiavoli in cerca di un segno di debolezza da sfruttare per appagare la loro sete di potere.

Forte delle Nocche

Per personaggi di 7° livello

Gli avventurieri interrogano Chukka e Clonk, un paio di kenku mercanti di rottami. Una megera notturna di nome Maggie la Pazza gestisce questo avamposto e supervisiona la costruzione e la riparazione di macchine da guerra infernali.

Collina di Haruman

Per personaggi di 7° livello

Dopo che Maggie la Pazza ha aiutato Lulu a recuperare alcuni dei suoi ricordi, l'olifante conduce gli avventurieri fino al luogo in cui crede che si trovi la Cittadella Sanguinante, ma finisce invece alla Collina di Haruman, un luogo dove il male è potente.

L'Emporio Errante

Per personaggi di 7° livello e superiore

Questo mercato ambulante visita ogni angolo di Avernus. Gli avventurieri che incontrano l'Emporio Errante possono riposare, mercanteggiare e cenare presso un ristorante gestito da un rakshasa di nome Mahadi.

Nido delle Vespe Infernali

Per personaggi di 7° livello

Dopo l'attacco di alcune vespe infernali in cima alla Collina di Haruman, gli avventurieri devono salvare Lulu, che è stata rapita e portata al vicino nido delle vespe infernali.

Percorso dei Demoni

Per personaggi di livello dall'8° al 10°

Se gli avventurieri scelgono questo percorso per trovare la *Spada di Zariel*, una serie di incontri li guiderà fino al signore dei demoni Kostchtchie e a un cruento scontro con Olanthius, un Cavaliere Infernale caduto in disgrazia.

Percorso dei Diavoli

Per personaggi di livello dall'8° al 10°

Se gli avventurieri scelgono questo percorso per trovare la *Spada di Zariel*, una serie di incontri li guiderà fino a Bel, il diavolo della fossa che regnava su Avernus prima che Zariel lo spodestasse. Bel li aiuta, ma esige qualcosa in cambio.

Diagramma 3.1: Diagramma di Flusso del Capitolo 3

Visitatori su Avernus

A volte alcuni viaggiatori extraplanari giungono su Avernus. Tali visitatori includono mercanti d'armi che cercano di fare fortuna vendendo armi e armature, maghi folli che vogliono collaudare i loro ultimi incantesimi, chierici in missione per conto delle loro divinità, cacciatori di tesori in cerca di artefatti perduti, tetri mercanti di schiavi, contrabbandieri di *monete dell'anima* e studiosi desiderosi di assistere con i loro occhi alle macchinazioni dei reami diabolici. Gli avventurieri si recano quaggiù per negoziare con gli immondi più potenti, immischiarsi nella Guerra Sanguinosa e liberare le povere anime intrappolate nei Nove Inferi.

La Guerra di Zariel

Portando Elturel su Avernus e forse accampando diritti anche su Baldur's Gate, Zariel mira a catturare il maggior numero possibile di mortali malvagi, trasformarli in diavoli e rinfoltire i ranghi delle sue legioni da battaglia, ormai decimate. Grazie a Thavius Kreeg, Zariel ha trovato il modo di sfruttare la natura ingenua dei mortali appellandosi al loro bisogno di seguire un capo che si imponga come guida spirituale. A causa di Kreeg, gli abitanti di Elturel sono obbligati dal Credo Risoluto a combattere e morire per Zariel nella sua guerra senza fine.

La Lotta di Zariel

Da un certo punto di vista, Zariel è il gioiello della corona di Asmodeus: un tempo era un angelo e ora è una arcidiavolessa al suo servizio infernale. Considerate le sue origini, Zariel deve vedersela con numerosi diavoli che tramano per spodestarla, primo tra tutti il diavolo della fossa Bel, di cui ha preso il posto. Per decreto di Asmodeus, Bel ora serve Zariel come consigliere, anche se l'uno tollera a malapena la presenza dell'altra.

Nonostante il conflitto all'interno dei ranghi diabolici, Zariel guida le sue forze con pugno di ferro e incute timore nelle sue legioni. Il castigo per chi tenta di tradirla è rapido e terribile.

La Guerra delle Anime

Le anime sono il bene più prezioso nei Nove Inferi. La Guerra Sanguinosa decima gli eserciti di Zariel, quindi la diavolessa deve garantirsi un ricambio costante di anime. A tale scopo Zariel si rivolge a quei malfattori nei reami dei mortali disposti a consegnarle nuove anime.

Ordine Infernale di Battaglia

Mentre i demoni attaccano in massa disordinatamente, affidandosi alla sorpresa e ai numeri soverchianti per riportare la vittoria, i diavoli si organizzano in un'unità base chiamata legione. Ogni legione è composta da mille diavoli, organizzati come segue:

- *1 legione = 10 coorti, comandate da un legato*
- *1 coorte = 10 lance, comandate da un signifero*
- *1 lancia = 10 diavoli, comandati da un optio*

I ranghi di miseri lemuri e nupperibo formano la base delle legioni residuali, mentre i diavoli barbuti e i merregon compongono il grosso delle legioni regolari. A ogni legione è assegnato un nome unico, che solitamente ne denota la funzione e la designazione numerica. Di seguito sono forniti alcuni esempi:

- *5a Legione di Fanteria, "Assoluzione Infernale"*
- *13a Legione di Cavalleria, "Furia di Bel"*
- *47a Legione Residuale, "Patetica Carne Morta"*

Dato che i diavoli non possono semplicemente uscire da Avernus per recarsi sul Piano Materiale, devono affidarsi a certi servitori come i cultisti e i maghi malvagi, che possono contattarli e obbedire al loro volere in cambio di ricchezza e potere. Un gruppo scelto di diavoli e seguaci mortali che tenti di fomentare i conflitti e destabilizzare le comunità armoniose funge da squadra principale di corruzione in nome di Zariel. Sovvenzionando gruppi malvagi, fabbricando e distribuendo armi e provocando atti di violenza casuali in nome di qualche nemico allo scopo di accendere la scintilla della guerra, i diavoli spronano la tendenza dei mortali a compiere atti malvagi, corrompendo anime a migliaia e quindi assicurandosi che le legioni dei diavoli si rinfoltiscano di soldati diabolici destinati a combattere nella Guerra Sanguinosa.

Il Giogo del Male

Tenuta costantemente sotto pressione sia dall'Abisso che dai suoi pari infernali, Zariel e i suoi vassalli d'alto rango devono costantemente sforzarsi per mantenere i loro eserciti sul campo. La collera e la superbia di Zariel hanno però dei limiti e questo le offre un'opportunità di redimersi. Anche se in modo contorto, Zariel ha appagato il sogno che aveva da angelo: combattere faccia a faccia contro le orde di demoni nella Guerra Sanguinosa. Ma il fardello è pesante e, se Zariel ne avesse la possibilità, potrebbe convincersi a liberarsene, a restituire la libertà a Elturel e a tornare alla luce con una visione del mondo completamente nuova.

Tratti di Avernus

Il territorio di Avernus si estende sotto una tetra coltre di nubi che oscura la volta del cielo. Di tanto in tanto, una meteora solca i cieli per poi schiantarsi al suolo. Una luce diffusa risplende costantemente oltre la linea dell'orizzonte, come se nove soli fossero appena tramontati, ma nessun corpo celeste è visibile in cielo: né sole, né luna, né stelle. A causa di questo costante crepuscolo, per gli abitanti di Avernus è difficile tenere il conto del tempo che passa.

L'atmosfera puzza di zolfo e di pece bruciata e continue raffiche di vento caldo sferzano le distese infernali ed erodono la terra. A volte questi venti danno origine a immense tempeste di sabbia, che possono strappare la carne dalle ossa e avvolgere un'intera regione nell'oscurità.

Mosche fameliche, vespe infernali e uccelli stigei succhiasangue pattugliano i cieli, alla ricerca di qualsiasi fonte di sangue con cui cibarsi. Gli sciami di queste creature possono raggiungere dimensioni tali da oscurare il cielo e il battito delle loro ali può risultare assordante. A terra, bande erranti di nupperibo (i reietti ciechi e rigonfi dei dannati) si aggirano a migliaia, come laghi viventi di carne gemente, in un'agonizzante ricerca di cibo. Campi di ossa, sabbie mobili, pozze di pece bollente, laghi di lava, canyon di anime gementi e pianure di sale generato dalle lacrime dei dannati attendono tutti coloro che si inoltrano in questo territorio infernale.

Fiume Stige

Il Fiume Stige scorre attraverso tutti i Piani Inferiori, sfuggendo a ogni tentativo di cartografarlo o di prevedere il suo corso. Smarrirsi solcando le acque dello Stige non è l'unico pericolo costituito dal fiume. Un semplice assaggio o tocco delle sue acque può annientare l'intelletto e la personalità di una creatura o spogliarla dei suoi ricordi. Certi immondi sono immuni agli effetti del fiume, ma la maggior parte delle creature è priva di difese contro di esso.

Se non è immune agli effetti del fiume, una creatura che beve dallo Stige o entra nelle sue acque è bersagliata da un incantesimo *regressione mentale* (tiro salvezza con CD 20).

Una creatura deve ripetere il tiro salvezza ogni volta che inizia il suo turno nel fiume, finché non lo fallisce. Una creatura soggetta a regressione mentale può bere dallo Stige e nuotare nelle sue acque senza subire alcun effetto deleterio aggiuntivo.

Se una creatura fallisce il suo tiro salvezza e resta sotto l'effetto dell'incantesimo per 30 giorni consecutivi, l'effetto diventa permanente (nessun tiro salvezza) e la creatura perde tutti i suoi ricordi, diventando un'ombra quasi priva di intelletto di ciò che era un tempo. A quel punto, nulla al di fuori di un incantesimo *desiderio* o di un intervento divino può annullare l'effetto.

L'acqua prelevata dal Fiume Stige perde il suo potere dopo 24 ore, diventando un liquido innocuo dal pessimo sapore. Tuttavia, gli arcanaloth, le megere notturne e altre empie creature potrebbero conoscere dei rituali in grado di prolungare la potenza dell'acqua, a discrezione del DM.

Alterazioni alla Magia

Avernus è l'ingresso dei Nove Inferi, un campo di battaglia saturo di energia arcana. La magia della Trama funziona in modo diverso quaggiù e si manifesta in modi inconsueti.

Modifiche Estetiche agli Incantesimi

A discrezione del DM, un incantesimo può essere modificato esteticamente per sottolineare la natura corruttrice di Avernus. Seguono alcuni esempi:

Intimorire infernale. Il fuoco scatenato da questo incantesimo è accompagnato dalla risata maligna degli imp.
Legame telepatico di Rary. I personaggi collegati dall'incantesimo sentono degli indistinti sussurri infernali in sottofondo, ma non riescono a capire cosa viene detto.
Mano di Bigby. La mano evocata è un artiglio immondo.
Mano magica. La mano evocata ha la forma di un artiglio.
Nube di nebbia. Un miscuglio di volti gementi appare e scompare in una nebbia giallastra che puzza di zolfo.
Scopri il percorso. Un **imp** compare e a riluttanza guida l'incantatore fino al luogo desiderato, lamentandosi per tutto il tempo e scomparendo quando arriva a destinazione o quando l'incantesimo termina.
Trova cavalcatura. La cavalcatura è un **cavallo degli incubi.**
Trova famiglio. Il famiglio è un **imp**.

Comunicazioni Telepatiche

Gli arcidiavoli possono origliare gli incantesimi di comunicazione come *messaggio* e *inviare* che partono o arrivano nei Nove Inferi. Di conseguenza, chi partecipa a una comunicazione telepatica ha sempre l'impressione di essere ascoltato o osservato da qualche presenza infernale, anche se nessun arcidiavolo in realtà spia le sue comunicazioni.

Anche le comunicazioni telepatiche effettuate tramite oggetti magici come le *pietre parlanti* o un *elmo della telepatia* possono essere spiate da un arcidiavolo. Le comunicazioni con un *gufo di serpentino*, un *globo dei draghi* o un'arma senziente possono essere spiate su Avernus. Gli *anelli di scudo mentale* funzionano in Avernus come funzionano su qualsiasi altro piano e sono considerati oggetti molto preziosi nei Nove Inferti, ambiti da tutti gli immondi che desiderano sfuggire alla mente indiscreta dei loro padroni.

Icore di Demone

L'icore di demone è ciò che rimane dopo che un demone è stato ucciso. Si tratta di una poltiglia fatta del sangue, delle viscere e dei fluidi corporei di un demone, dalla consistenza e dall'odore della bile.

In Avernus muoiono abbastanza demoni da formare intere pozze e laghetti con il loro icore. Sebbene l'icore sia innocuo



sulla maggior parte dei piani d'esistenza, sui Piani Inferiori può deformare le creature. Sia i diavoli che altre creature hanno trovato vari modi di usare l'icore di demone nei loro rituali o per migliorare le prestazioni delle macchine da guerra infernali (come descritto nell'appendice B).

Quando una creatura entra in contatto diretto con l'icore di demone in Avernus, deve effettuare un tiro salvezza su Costituzione con CD 10. Gli immondi, le melme, i vegetali e i non morti superano automaticamente questo tiro salvezza. Se una creatura lo fallisce viene magicamente deformata dall'icore, come determinato da un tiro di dado sulla tabella "Deformazione della Carne". Un incantesimo che rimuove una maledizione termina tutti gli effetti di deformazione della carne dovuti all'icore su una creatura.

Armi Ricoperte d'Icore

L'icore di demone è abbastanza viscoso da aderire a buona parte delle armi. Una creatura in Avernus che subisce danni da un'arma ricoperta di icore di demone subisce una trasformazione di deformazione della carne se fallisce il suo tiro salvezza (come descritto più sopra). Dopo avere colpito il bersaglio, l'arma non è più ricoperta di icore di demone.

Cibo e Bevande

Le prove di Saggezza (Sopravvivenza) effettuate per foraggiare in Avernus subiscono svantaggio. L'acqua esiste, ma ha un pessimo sapore ed è difficile da trovare. È possibile rimediare anche del cibo, ma la flora e la fauna hanno un sapore ripugnante a prescindere da come vengano cucinate. Perfino le razioni portate su Avernus hanno un sapore amaro e cinereo.

Riposare in Avernus

In Avernus non esistono il "giorno" e la "notte", ma il tempo dovrebbe comunque essere calcolato in incrementi di un'ora; di conseguenza, i personaggi possono effettuare riposi lunghi e brevi come fanno normalmente.

Regole Facoltative

Di seguito sono presentate alcune regole facoltative che il DM può usare per mettere in risalto l'ambiente di Avernus nel corso dell'avventura.

Tiri Salvezza Contro Morte Basati su un Patto

Ogni volta che un personaggio fallisce un tiro salvezza contro morte nei Nove Inferi, un arcidiavolo può contattare quel personaggio telepaticamente e offrirgli aiuto. Il personaggio dovrà accettare di svolgere un compito per l'arcidiavolo successivamente. La natura del compito non viene rivelata finché il personaggio non accetta queste condizioni.

Un personaggio che accetta i termini dell'arcidiavolo ottiene automaticamente un risultato di 20 al tiro salvezza contro morte successivo. Allo stesso tempo, il personaggio cade sotto l'effetto di un incantesimo *costrizione* (nessun tiro salvezza consentito). Se questo incantesimo termina

Commercio

Quando si parla di anime dei mortali, i Nove Inferi sono sempre aperti per fare affari. In Avernus, gli affari sono di natura bellica: è necessario assicurarsi che le prime linee della Guerra Sanguinosa siano costantemente rifornite di truppe fresche, armi, armature e macchine da guerra. Alla base di queste trattative infernali sono i tesori e le *monete dell'anima*.

I tesori hanno valore solo per i diavoli in quanto sono un ottimo modo per tentare e corrompere i mortali (specialmente gli umani) e indurli a una vita di corruzione che prima o poi li porterà a cedere la loro anima. Dato che l'oro è stato usato per millenni nei Nove Inferi, gli avventurieri possono reperire monete d'oro appartenenti a civiltà scomparse da tempo dagli scenari storici.

L'argento è dannoso per i diavoli. Nonostante questo, i diavoli cedono senza problemi l'argento a chi desidera togliere di mezzo i rivali che si mettono sul loro cammino.

Deformazione della Carne

d100	Effetto
01–05	Il colore dei capelli, degli occhi e della pelle del bersaglio diventa blu, rosso, giallo o maculato.
06–10	Gli occhi del bersaglio spuntano fuori dalla testa, in cima a brevi tentacoli.
11–15	Le mani del bersaglio sviluppano degli artigli, che possono essere usati come pugnali.
16–20	Una delle gambe del bersaglio diventa più lunga dell'altra, riducendo la sua velocità base sul terreno di 3 metri.
21–25	Gli occhi del bersaglio brillano come fari, proiettando luce fioca in un cono di 4,5 metri quando sono aperti.
26–30	Un paio d'ali, piumate o membranose, spunta dalla schiena del bersaglio e gli conferisce una velocità di volare di 9 metri.
31–35	Le orecchie del bersaglio si staccano dalla testa e fuggono via strisciando; il bersaglio è assordato.
36–40	Due denti del bersaglio si trasformano in zanne da elefante.
41–45	La pelle del bersaglio si copre di croste, che gli conferiscono un bonus di +1 alla CA, ma riducono di 2 il suo Carisma (fino a un minimo di 1).
46–50	Le braccia e le gambe del bersaglio si scambiano di posto, impedendo al bersaglio di muoversi a meno che non strisci.
51–55	Le braccia del bersaglio diventano tentacoli con le dita situate alle estremità; la portata del bersaglio aumenta di 1,5 metri.
56–60	Le gambe del bersaglio diventano straordinariamente lunghe e scattanti; la sua velocità base sul terreno aumenta di 3 metri.
61–65	Il bersaglio sviluppa una coda sferzante, che può usare come una frusta.
66–70	Gli occhi del bersaglio diventano neri e il bersaglio ottiene scurovisione entro un raggio di 36 metri.
71–75	Il bersaglio si gonfia e triplica il suo peso.
76–80	Il bersaglio diventa magro e scheletrico e dimezza il suo peso.
81–85	La testa del bersaglio raddoppia di dimensioni.
86–90	Le orecchie del bersaglio diventano ali e gli conferiscono una velocità di volare di 1,5 metri.
91–95	Il corpo del bersaglio diventa insolitamente fragile, conferendogli vulnerabilità ai danni perforanti, taglienti e contundenti.
96–00	Al bersaglio cresce un'altra testa, che gli conferisce vantaggio ai tiri salvezza per non essere affascinato, spaventato o stordito.



Mappa 3.1: Avernus

in anticipo, il personaggio scende immediatamente a 0 punti ferita ed è morente. Il compito che il personaggio deve portare a termine è in genere semplice e diretto e torna sempre a beneficio dell'arcidiavolo che ha stretto il patto. Alcuni esempi includono consegnare una *moneta dell'anima* a un servitore dell'arcidiavolo, rifiutarsi di aiutare qualcuno che il personaggio è destinato a incontrare in futuro o distruggere qualcosa che l'arcidiavolo detesta (come per esempio un simbolo sacro).

Indebolimento

La combinazione di calore opprimente e malevolenza soprannaturale in Avernus grava sui corpi e sulle anime di chi non è malvagio. Per una creatura non malvagia, un viaggio normale attraverso Avernus equivale a una marcia forzata, quindi deve effettuare un tiro salvezza su Costituzione alla fine di ogni ora di viaggio. La CD è pari a 10 + 1 per ogni ora di viaggio. Quando la creatura fallisce un tiro salvezza, subisce un livello di indebolimento.

Male Pervasivo

Il male pervade i Nove Inferi e i visitatori di questo piano percepiscono la sua influenza. Alla fine di ogni riposo lungo completato su questo piano, un visitatore che non sia malvagio deve effettuare un tiro salvezza su Saggezza con CD 10. Se lo fallisce, il suo allineamento cambia in legale malvagio. Il cambiamento diventa permanente se la creatura non lascia il piano entro 1d4 giorni. Altrimenti, l'allineamento della creatura torna alla normalità dopo un giorno trascorso su un piano diverso dai Nove Inferi. Anche il lancio di *dissolvi il bene e il male* sulla creatura ripristina il suo allineamento originale.

Usare la Mappa Poster

La mappa poster raffigura una regione di Avernus, una terra desolata di proporzioni abbacinanti, distorta da eoni di invasioni demoniache. I viaggiatori devono affrontare un territorio infernale che disorienta i sensi e resiste a ogni tentativo di essere cartografato con precisione.

I metodi cartografici standard si rivelano inutili, dato che le distanze su Avernus sono impossibili da misurare e i luoghi spesso cambiano in modo soprannaturale. Di conseguenza, la mappa offre soltanto un'impressione visiva di come sono disposti i luoghi gli uni rispetto agli altri. È un qualcosa che non può e non deve affatto essere preso alla lettera.

La mappa non indica alcuna scala e la disposizione dei luoghi si basa sui ricordi di un cartografo intrepido ma

Mappe di Avernus

Sia i celestiali che i signori dei demoni ambirebbero a mettere le mani su una mappa efficace di Avernus, ma tutti i tentativi di cartografare questo strato si sono invariabilmente conclusi in un fallimento.

Se un personaggio tenta di cartografare Avernus, inizia a scivolare nella follia. Dopo ogni sessione passata a cartografare, il personaggio deve effettuare un tiro salvezza su Saggezza con CD 15. Se lo fallisce, il personaggio contrae una forma casuale di follia determinata tirando sulla tabella "Follia Temporanea" nel capitolo 8 della *Dungeon Master's Guide*. Se il personaggio fallisce questo tiro salvezza una seconda volta, si tira invece sulla tabella "Follia Duratura". Se fallisce una terza volta, si tira sulla tabella "Follia Indeterminata".

JARED BLANDO

impazzito. Le distanze e i tempi di viaggio tra i luoghi non possono essere determinati studiando la mappa e possono cambiare a ogni viaggio, a discrezione del DM. I giocatori non dovrebbero mai avere la sensazione di avere compreso la geografia di Avernus e dovrebbero sentirsi irrequieti e disorientati ogni volta che si addentrano nel territorio.

La mappa poster è disseminata di strane immagini e icone insolite. Sono abbellimenti astratti inseriti dal cartografo di Avernus e il loro significato, per buona parte, rimane un mistero. Quando i personaggi esploreranno Avernus, scopriranno una proprietà particolare della mappa: parla! Ogni volta che giungono a uno dei luoghi descritti in questo capitolo, la voce del cartografo echeggia dalla mappa per rivelare un indizio. La mappa parla solo per rivelare i suoi indizi, quindi i personaggi non possono farle domande o impegnarla in una conversazione. Le folli farneticazioni del cartografo precedono la descrizione di ogni area di avventura indicata nella mappa. Se gli viene chiesto di un luogo che non compare nella mappa, il cartografo borbotta qualche frase incoerente, urla furiosamente o piagnucola disperato.

Tracciare un Percorso

Usare la mappa per tracciare un percorso da un luogo all'altro è quanto meno inaffidabile. Se i personaggi hanno già visitato una destinazione in precedenza, la cosa può aiutare, ma nemmeno questo garantisce che arriveranno dove desideravano arrivare.

Quando il gruppo traccia un percorso attraverso Avernus, il DM chiede al giocatore il cui personaggio si occupa dell'orientamento di tirare due dadi:

- Si tirano 2d4 se i personaggi sono diretti a una destinazione indicata nella mappa che non hanno mai visitato.
- Si tirano 2d8 se i personaggi tornano a una destinazione che hanno visitato in precedenza.
- Si tirano 2d10 se una guida originaria del piano conduce i personaggi fino a destinazione.

Se i risultati dei due dadi non corrispondono, i personaggi arrivano a destinazione come volevano. Se i risultati dei due dadi corrispondono, finiscono altrove: il DM sceglie una delle altre aree.

Aree del Forte delle Nocche

Il tratto principale del forte è la collina a forma di mano, tra le cui dita si inoltrano le caverne dove Maggie la Pazza dirige le riparazioni di varie macchine da guerra infernali (vedi l'appendice B per le regole e le schede delle statistiche delle macchine da guerra infernali). Attorno a questa collina, si erge un cerchio di detriti che funge da rozzo bastione. Questa barriera è larga 4,5 metri e ha un'altezza media di 6 metri.

Lungo il bastione è inserita una guardiola fatiscente (vedi "Entrare nel Forte" a pagina 81). Uno dei berretti rossi di sentinella alla guardiola sta in piedi vicino a un gong di ferro che, se suonato, avverte di un attacco imminente. Un tunnel d'accesso alto 4,5 metri e largo 6 metri attraversa la guardiola. Una parete di rottami montata su cingoli può essere spinta davanti al tunnel d'accesso per sigillarlo in caso di attacco.

Al riparo del bastione, intorno alla collina, spuntano varie baracche fatte di rottami e metallo recuperato. Questi alloggi sono vuoti, se si eccettuano alcune brandine, dato che soltanto i kenku hanno bisogno di mangiare, bere e dormire. Vengono usati quando qualche membro della banda di Maggie la Pazza ha bisogno di riservatezza. Tra una baracca e l'altra, sono stati ammassati i relitti di varie macchine da guerra infernali che sono poi stati spogliati per riciclarne i pezzi.

Forte delle Nocche

Dopo avere lasciato Elturel, gli avventurieri si dirigono al Forte delle Nocche, una discarica fortificata situata ai margini di una distesa desolata di Avernus che è infestata da bande rivali di mercanti di rottami. Il Forte delle Nocche non compare nella mappa poster di Avernus, in quanto il cartografo della mappa non ha mai scoperto o visitato questo luogo.

Il Forte delle Nocche fornisce riparo a una banda di predoni delle desolazioni chiamati le Nocche, che lavorano in questa rimessa dove costruiscono e riparano macchine da guerra infernali. Le Nocche rispondono ai comandi di Maggie la Pazza, una megera notturna e signora della guerra che ha stretto un accordo con Zariel: l'arciduchessa di Avernus lascerà stare il Forte delle Nocche fintanto che Maggie la Pazza terrà a bada gli altri signori della guerra nell'area.

Lulu crede che i kenku delle visioni risiedano nel forte e possano essere in grado di aiutarli, cosa che è parzialmente vera. Possono presentare Lulu e i personaggi a Maggie la Pazza, che a sua volta fornirà loro aiuto.

Arrivo al Forte

Quando i personaggi giungono in vista del Forte delle Nocche, il DM descrive il luogo come segue:

> Un complesso fortificato si erge in cima a un basso altopiano situato al centro di un territorio disseminato di crateri. Al centro del complesso, si erge una collina pietrosa color ruggine che assomiglia a una mano che sporge dal terreno, con una serie di varchi tra un dito e l'altro. Una muraglia acuminata fatta di pietre, ossa e detriti di metallo circonda questa collina a forma di mano. Un altro elemento particolare visibile da una certa distanza è una guardiola, sul cui tetto si ergono sei piccole figure di guardia.

Quando i personaggi sono pronti ad avvicinarsi alla fortezza, vedi "Entrare nel Forte" più sotto. Prima, tuttavia, il DM dovrà consultare il riassunto seguente per condurre questa scena nel modo più efficace.

Condurre gli Eventi al Forte

In questa parte dell'avventura, i personaggi devono muoversi con prudenza nella comunità composta da una megera notturna e dalla sua squadra di folli seguaci.

Questa scena ruota attorno a un fattore essenziale in qualsiasi negoziato: su cosa fare leva. Maggie la Pazza possiede vari oggetti che i personaggi potrebbero usare, tra cui macchine da guerra infernali, scorte, ripari temporanei e informazioni. I personaggi hanno qualcosa che Maggie la Pazza desidera a tutti i costi: i ricordi di Lulu.

Un modo pratico per condurre un incontro sociale complesso come questo è immaginare una scala da 1 a 10, dove 1 rappresenta il peggior esito possibile e 10 il migliore. I personaggi partono a 5 e man mano che la scena prosegue, possono salire o scendere lungo questa scala. Le interazioni positive e premurose li fanno salire nella scala, mente quelle antagonistiche o maldisposte fanno loro perdere punti, come determinato dal DM. Il grado a cui concludono determina le conseguenze dell'incontro. Per esempio, se i personaggi terminano a 10 nella scala, ottengono tutto ciò che vogliono da Maggie la Pazza: uno o più veicoli per viaggiare speditamente attraverso Avernus, tutte le informazioni di cui hanno bisogno, doni magici o monetari e provviste. Se terminano



l'incontro a 1 nella scala, fanno infuriare Maggie la Pazza e non ottengono nulla. Anzi, forse dovranno combattere per uscire dal Forte delle Nocche. Fintanto che i personaggi hanno un percorso con cui proseguire, un fallimento spettacolare può essere memorabile quanto un successo.

Le sezioni seguenti descrivono i PNG e le creature più importanti che si trovano nel Forte delle Nocche. Queste descrizioni includono le personalità e gli obiettivi dei PNG, nonché ciò che hanno da offrire ai personaggi. Queste descrizioni consentono inoltre al DM di determinare su cosa i personaggi potrebbero fare leva nel corso dei negoziati per ottenere ciò che vogliono o ciò di cui hanno bisogno.

Per determinare il grado di successo generale dei personaggi che interagiscono con lo strano, intrigante e pericoloso mondo di Maggie la Pazza e delle Nocche, si usa una scala da 1 a 10. Le decisioni, le intuizioni, le conoscenze, le interpretazioni, i successi e i fallimenti dei personaggi faranno salire o scendere la loro posizione in questa scala come il DM ritiene più opportuno.

Entrare nel Forte

La guardiola funge da entrata per il Forte delle Nocche. Sei **berretti rossi** (vedi pagina 231 per le loro statistiche) montano la guardia in cima ad essa. Un berretto rosso lancia un grido ai personaggi nel momento in cui li vede arrivare, chiedendo loro la parola d'ordine. Qualche istante dopo, un altro berretto rosso grida "Ma non ce l'abbiamo una parola d'ordine!" Al che, tutti i berretti rossi crollano a terra in preda alle risate.

I berretti rossi di guardia rendono la vita difficile ai personaggi, ordinando loro di fare le cose più ridicole per ottenere l'accesso. Dopo qualche minuto, quando i personaggi si sono stancati di queste assurdità, i berretti rossi ordinano loro di non starsene lì impalati come degli idioti e di entrare.

Trovare i Kenku

Quando i personaggi entrano, vedono la scena seguente all'interno della fortezza:

> L'area delimitata dal bastione è disseminata di rifiuti e pezzi meccanici, alcuni ammassati in qualcosa che può somigliare a un veicolo. Varie strutture pericolanti, fatte degli stessi rottami che compongono le mura esterne, offrono riparo.
>
> Un plotone di piccoli folletti, dall'aspetto di piccoli gnomi feroci, si aggira freneticamente per l'area. Alcuni portano degli alti berretti rossi, da cui gocciola un orribile icore.
>
> Due kenku esaminano uno degli strani veicoli, discutendo tra loro con una serie di versi striduli. I due portano un assortimento di strani strumenti. Quando vi notano, si voltano e vi guardano a occhi spalancati.

I kenku Chukka e Clonk riconoscono immediatamente Lulu, dato che l'hanno già incontrata in precedenza. Prima che i personaggi possano agire, Clonk gracchia al loro indirizzo:

JULIAN KOK

Uno dei kenku agita la mano nella vostra direzione, come per indicarvi di restare dove siete. "Che affare! La pazienza è davvero una virtù. Non posso fare aspettare il capo!" Detto questo, entra di corsa in una delle strutture.

Qualche istante dopo ne esce, portando con sé un'alta creatura che indossa una lunga sottoveste a brandelli ricoperta di sangue, fango, muffa e peggio. Gli occhi della megera sembrano muoversi indipendentemente l'uno dall'altro mentre si avvicina. Il suo volto è parzialmente coperto da ciocche di capelli castani che le pendono davanti. Su ognuna delle spalle se ne sta appollaiato un corvo dagli occhi rossi che scruta attentamente il vostro gruppo. Dietro di lei, arranca una creatura torreggiante composta dalle parti male assortite di vari immondi, gemendo e saltellando mentre cammina.

Poi entrambi gli occhi della megera si concentrano sul vostro gruppo e su Lulu in particolare. "Ma guarda un po'", esclama la megera sputacchiando a ogni parola. "Dove l'avete trovato un tesoro del genere?"

I personaggi possono raccontare le loro vicende e Maggie la Pazza può offrirsi di sbloccare i ricordi di Lulu, raccontando con entusiasmo ai personaggi il potenziale legame tra Lulu e Zariel. Prima di farlo, tuttavia, Maggie la Pazza spiega ai personaggi che deve accumulare scorte per il rituale della memoria ripristinata. Questo offre ai personaggi la possibilità di interagire con gli altri membri della banda di Maggie la Pazza e forse di farsi benvolere da loro, come specificato nelle loro descrizioni specifiche sottostanti.



Maggie la Pazza e Mickey

Maggie la Pazza

Mentre Zariel si concentra sulla Guerra Sanguinosa, i signori della guerra delle distese desolate di Avernus, assetati di potere, radunano bande armate e guidano gruppi di macchine da guerra infernali in scontri brutali, con lo scopo di accaparrarsi un feudo con la pura violenza. Maggie la Pazza è una di loro.

Maggie la Pazza è una **megera notturna** a cui piace comportarsi come una dolce nonnina, ma che dietro il suo caloroso sorriso nasconde una personalità scaltra e crudele. Oltre alla sua *pietra del cuore*, la megera porta con sé una *borsa dell'anima* nera (vedi la voce "Megera Notturna" nel *Monster Manual* per ulteriori informazioni su questi oggetti magici). La borsa contiene nove *monete dell'anima* (vedi pagina 224), che Maggie la Pazza usa per alimentare le sue macchine da guerra infernali.

Anni fa, spinta dal desiderio di vedere coi suoi occhi le forme più estreme di disperazione, la megera notturna giunse sul primo strato dei Nove Inferi. Seguita da dozzine di sanguinari berretti rossi, una volta giunta su Avernus, Maggie trovò i frammenti di un magnifico arazzo che narrava la storia della caduta di Zariel. Raccontava la discesa dell'angelo nell'Avernus, il suo tradimento per mano dei Cavalieri Infernali e la sua sottomissione ad Asmodeus, un atto che fece di lei un'arcidiavolessa degna di regnare su Avernus. Maggie la Pazza è ossessionata dalla cataclismica saga di Zariel e setaccia le terre desolate di Avernus alla ricerca di reliquie di questo tipo. Nel crogiolo delle distese desolate di Avernus, Maggie la Pazza ha fatto strada fino a diventare una rispettata signora della guerra.

Gli Obiettivi di Maggie

Spinta dalla sua bramosia di disperazione e dalla gioia che la corruzione dei valorosi le procura, Maggie la Pazza cerca di accumulare artefatti di ogni genere collegati alla caduta in disgrazia di Zariel. Quando apprende del legame tra Lulu e Zariel, la megera notturna cerca di far riaffiorare i ricordi perduti di Lulu, convinta che la creatura possa racchiudere i momenti emotivamente più squisiti della caduta di Zariel. Se i personaggi aiutano Maggie in quest'impresa, si guadagnano il favore della megera e possono fare leva su di lei.

Le Offerte di Maggie

Maggie sa come far riaffiorare i ricordi che Lulu fa fatica a recuperare. Una volta recuperati quei ricordi, i personaggi apprendono quale sarà la prossima tappa del loro viaggio.

Maggie può anche fornire ai personaggi una o più macchine da guerra infernali, che renderebbero il loro viaggio attraverso le terre desolate più agevole. Inoltre, se i personaggi non hanno modo di creare scorte, Maggie può fornire loro anche cibo e acqua. Maggie potrebbe anche fornire informazioni sui pericoli che si annidano nelle terre desolate, tra cui le altre bande, se i personaggi hanno di che fare leva e riescono a deliziare Maggie con le loro offerte.

La Banda delle Nocche

La banda di Maggie è composta da Chukka, Clonk, un golem di carne immondo di nome Mickey, un paio di subdoli imp, un teschio infuocato e una schiera di folletti assassini.



Chukka e Clonk

Questi due **kenku** sono fedeli soci di vecchia data di Maggie la Pazza, che li chiama le Gazze Ladre. Clonk, il più grande dei due kenku, è un tipo forte e taciturno che a volte guida la macchina da guerra infernale di Maggie la Pazza. Chukka è spiritato, irritabile e si occupa delle riparazioni al forte.

Chukka e Clonk hanno perso le loro armi e le hanno sostituite con le armi seguenti recuperate dai campi di battaglia infernali:

- Chukka impugna una picca argentata (+2 al tiro per colpire) che ha una portata di 3 metri e infligge 5 (1d10) danni perforanti quando colpisce.
- Clonk brandisce un *martello da guerra del fuoco infernale* (+2 al tiro per colpire) che infligge 4 (1d8) danni contundenti se colpisce o 5 (1d10) danni contundenti quando viene usato a due mani. Per ulteriori informazioni sulle *armi del fuoco infernale,* vedi pagina 223.

L'Obiettivo di Chukka e Clonk. I kenku vivono per costruire, riparare e guidare le macchine infernali. A un certo punto della loro visita, i personaggi vedono i kenku martellare furiosamente un Tritademoni che non funziona (vedi pagina 219 per la scheda delle statistiche del veicolo). La macchina non funziona e non riescono a capire perché. Sarebbero molto grati verso chiunque possa aiutarli a identificare il problema.

Aiutare i Kenku. Una delle parti del Tritademoni, un ingranaggio dentato, interrompe il flusso di energia infernale all'interno del veicolo. L'ingranaggio, composto dagli spuntoni di un demone hezrou, emette degli impulsi di energia demoniaca che causano le interferenze. Se un personaggio passa almeno 10 minuti a esaminare il veicolo ed effettua con successo una prova di Intelligenza (Arcano o Indagare) con CD 15, capisce qual è la parte che blocca il tutto.

Chukka e Clonk apprezzano chi li aiuta a identificare il problema. I personaggi possono prestare ulteriore aiuto trovando un modo per rimuovere l'essenza dall'ingranaggio. Incantesimi come *dissolvi magie* o *protezione dal bene e dal male* o altri metodi che i personaggi potrebbero immaginare possono rendere la parte utilizzabile. Se i personaggi aiutano i due a mettere in funzione la macchina infernale, i kenku esprimono la loro approvazione a Maggie la Pazza, che sarà ancora più propensa ad aiutare i personaggi nella loro missione.

Il Golem di Carne Mickey

Poco dopo il suo arrivo su Avernus, Maggie la Pazza creò Mickey, un **golem di carne immondo** (vedi pagina 237 per la sua scheda delle statistiche) formato da parti del corpo immonde recuperate dai campi di battaglia di Avernus. Mickey è un bruto dolce e ottuso che obbedisce agli ordini di Maggie la Pazza.

L'Obiettivo di Mickey. All'insaputa di tutti gli altri al Forte delle Nocche, a Mickey è rimasto incastrato nel piede un grosso frammento di un diavolo d'ossa distrutto, cosa che lo fa camminare a fatica. Non potendo parlare, geme quando cammina e a volte avanza saltellando. I berretti matti e i berretti rossi pensano che sia fantastico e a volte si uniscono a lui danzando e cantando oscenamente. Se un personaggio assiste a questa scena ed effettua con successo una prova di Saggezza (Intuizione) con CD 15, capisce cosa è successo a Mickey. In quel caso, può tentare di rimuovere il frammento d'osso senza compromettere permanentemente l'andatura di Mickey. Una prova di Saggezza (Medicina) con CD 15 effettuata con successo consente di rimuovere l'osso. Fatto questo, Mickey potrà camminare senza gemere o saltellare, cosa che renderà Maggie la Pazza più disposta ad aiutare i personaggi. I berretti rossi e i berretti matti, tuttavia, saranno arrabbiati, non potendo più fare "il ballo di Mickey".

EVEN AMUNDSEN

Aghi e Spilli

Maggie la Pazza ha stretto un accordo con un diavolo della fossa per assicurarsi i servizi di due scaltri ma pigri **imp** chiamati Aghi e Spilli. Maggie la Pazza li tratta con tale gentilezza che gli imp non si sognano nemmeno di voler lavorare per qualcun altro. In presenza di Maggie la Pazza, gli imp solitamente assumono forma di corvi e si nascondono tra i suoi capelli o si appollaiano sulle sue spalle.

Quando non oziano all'interno del Forte delle Nocche, Aghi e Spilli osservano da debita distanza la Guerra Sanguinosa e spiano i rivali di Maggie la Pazza. A differenza della maggior parte dei diavoli, Aghi e Spilli non sono ossessionati dalle promozioni. Disprezzano la gerarchia infernale e arricciano il naso disgustati quando qualcuno tenta di assegnare loro ulteriori responsabilità.

Gli Obiettivi degli Imp. Sebbene adorino la loro vita al Forte delle Nocche, gli imp hanno un problema. Hanno stupidamente fatto uno scherzo a uno dei berretti matti, Wazzik. Ora temono che Wazzik e un piccolo gruppo dei suoi amici irrazionali tramino vendetta. Gli imp non vogliono dirlo a Maggie perché la megera li aveva avvertiti di non infastidire i berretti matti, quindi vedono i personaggi come una potenziale soluzione al loro problema.

Aiutare gli Imp. Nel corso degli eventi che vanno in scena al Forte delle Nocche, i personaggi notano che Aghi e Spilli si tengono a una certa distanza, bisbigliano tra loro e li fissano. Se i personaggi li affrontano, gli imp fingono di rivelare un segreto importantissimo. Ovviamente mentono e rivelano ai personaggi che un berretto matto di nome Wazzik ha intenzione di uccidere Lulu e li spronano a occuparsi di questa minaccia per prima cosa.

Una prova di Saggezza (Intuizione) con CD 14 effettuata con successo rivela che gli imp mentono. Se la loro bugia viene smascherata, rivelano qual è il vero motivo per cui vogliono Wazzik morto. Dicono ai personaggi con esattezza dove e quando trovare Wazzik da solo e promettono di mettere una buona parola a loro favore con Maggie se uccideranno il berretto matto.

Le informazioni degli imp sono fondate e i personaggi possono occuparsi del problema in modo rapido e silenzioso. Tuttavia, se qualcuno assiste all'omicidio, i personaggi potrebbero essere costretti ad affrontare varie conseguenze e complicazioni. Fortunatamente per loro, a Maggie importa poco o nulla dei berretti matti e ignora la morte, anche se la sua stima nei confronti dei personaggi potrebbe calare leggermente quando giunge il momento di ricompensarli.

Il Teschio Infuocato Barnabas

Barnabas era un tempo un potente mago, ma la sua cripta fu profanata da una malvagia nemesi che rubò il suo teschio e lo trasformò in un **teschio infuocato**. Maggie la Pazza strinse un accordo con questo mago rivale e prese Barnabas come pagamento. Ora il teschio fa parte della sua banda.

Barnabas è smemorato e alquanto pomposo, ma di tanto in tanto ha qualche idea geniale e ricorda molte cose utili del suo passato arcano.

L'Obiettivo di Barnabas. Ai berretti rossi piace tirare oggetti addosso a Barnabas. Quando l'hanno colpito lanciando un ingranaggio, Barnabas ha perso un dente. Ha visto uno dei berretti rossi, Grubba, raccoglierlo e scappare via. Barnabas è troppo imbarazzato per segnalare la cosa a Maggie la Pazza, anche se la megera sospetta che ci sia qualcosa che non va in quanto Barnabas ha iniziato a fischiare quando parla.

Il teschio chiede con discrezione ai personaggi di aiutarlo a trovare il dente mancante. Indica loro chi è il berretto rosso Grubba, ma ammette che tutte le scaltre creaturine gli sembrano uguali.

Aiutare Barnabas. I personaggi possono interrogare i berretti rossi, a partire da Grubba, per scoprire chi è in possesso del dente. Ogni volta che interrogano un berretto rosso, esiste una probabilità del 50 per cento che il berretto rosso si infuri e attacchi i personaggi, con l'appoggio di altri 1d4 berretti rossi.

I berretti rossi credono che il dente sia un portafortuna, quindi spesso se lo passano l'un l'altro per impedire a Barnabas di trovarlo. Dato questo costante trasferimento del dente, c'è ben poca speranza che i personaggi riescano a trovarlo affrontando un berretto rosso alla volta. Tuttavia, se un personaggio osserva con discrezione i berretti rossi per 10 minuti, può tentare una prova di Saggezza (Percezione) con CD 11. Se ha successo, il personaggio vede un berretto rosso passare un sacchetto insanguinato a un altro, che se lo infila in tasca. Il sacchetto contiene il dente di Barnabas.

Se un personaggio giunge entro portata del berretto rosso, può tentare di borseggiarlo e di sottrargli il sacchetto senza che se ne accorga; per farlo deve effettuare con successo una prova di Destrezza (Rapidità di Mano) con CD 14.

Nessun berretto rosso cede il sacchetto volontariamente, anche se è possibile affascinare magicamente le creature per convincerle a farlo. Il berretto rosso attacca qualsiasi personaggio che tenti di prenderlo con la forza e altri dodici berretti rossi si uniscono allo scontro il round successivo. Maggie la Pazza non interrompe questo combattimento, a meno che i personaggi non abbiano fatto qualcosa di buono per lei. Se però il rituale del mondo dei sogni non è ancora stato celebrato, non consentirà ai berretti rossi di uccidere un personaggio.

Berretti Rossi e Berretti Matti

I berretti rossi sono folletti dall'indole omicida che intingono i loro berretti nel sangue fresco. I berretti matti sono dei berretti rossi che invece intingono i loro berretti nell'icore di demone. Maggie la Pazza ha attualmente al suo comando sessanta berretti rossi e trenta berretti matti, anche se un terzo delle forze lavora al di fuori del forte, pattugliando le aree della desolazione controllate da Maggie la Pazza. Man mano che le varie battaglie sfoltiscono i suoi ranghi, Maggie la Pazza si fa inviare nuovi berretti rossi dalla Selva Fatata, da alcuni potenti folletti con cui ha preso accordi. È per questo motivo che la megera notturna non si cura troppo dell'incolumità dei berretti rossi e dei berretti matti al suo servizio. Vedi l'appendice D per ulteriori informazioni sui berretti rossi e i berretti matti.

Gli Obiettivi dei Berretti Rossi e dei Berretti Matti. Queste creature non hanno molti obiettivi: sono folletti impazziti che sguazzano nel caos e nella violenza e le loro interazioni con i personaggi dovrebbero riflettere queste tendenze. Uno potrebbe offrire a un personaggio un dito reciso come pegno di amicizia, per poi accusare il personaggio di averglielo rubato. Soltanto il loro amore e timore di Maggie la Pazza tiene le creature sotto un qualche tipo di controllo.

Maggie la Pazza conosce l'indole di questi esseri e non se la prende coi personaggi se ne uccidono qualcuno, specialmente se lo fanno per autodifesa.

Le Macchine da Guerra Infernali di Maggie la Pazza

Il Forte delle Nocche contiene le carcasse di macchine da guerra infernali in vari stati di inutilizzo: alcune necessitano di riparazioni e di altre sono stati cannibalizzati i pezzi. Tra quelle presenti, ce ne sono due che sembrano relativamente intatte. Quella più piccola è una Biruote Diabolica, mentre quella più grande è un Tormentatore (vedi pagina 218 per le schede delle



Berretto Matto

statistiche di entrambi i veicoli). La Biruote Diabolica è senza ruote, mentre al Tormentatore manca il suo lancia-arpioni e la sua blindatura è corrosa dall'acido, cosa che riduce la CA del veicolo a 15.

Se i personaggi hanno accumulato gratitudine a sufficienza da Maggie la Pazza, possono ottenere in dono una o entrambe queste macchine da guerra. Chukka e Clonk possono montare delle ruote sulla Biruote Diabolica e un'arma sul Tormentatore, se Maggie la Pazza ordina loro di farlo. È possibile anche sostituire la blindatura del Tormentatore, ma solo dopo avere recuperato abbastanza rottami di metallo dai campi di battaglia di Avernus, e una tale operazione di recupero tenderà ad attirare le attenzioni indesiderate degli altri signori della guerra (vedi pagina 90).

Oltre alle macchine da guerra descritte più sopra, Maggie la Pazza possiede varie macchine da guerra infernali in condizioni pilotabili, ma sottoposte a operazioni di manutenzione e migliorie nel garage sotto la collina. Questi veicoli non sono disponibili per la vendita o lo scambio, ma gli avventurieri più sfrontati potrebbero tentare di rubarli. Questi veicoli includono due Biruote Diaboliche, tre Tormentatori, il già menzionato Tritademoni (che Chukka e Clonk hanno tentato di riparare) e un Saccheggiatore che Maggie la Pazza usa per le operazioni di recupero dei rottami.

La Ricerca Onirica di Lulu

Prima che possano recuperare la *Spada di Zariel,* i personaggi devono scoprire dove si trova la Cittadella Sanguinante, un'informazione nascosta tra i ricordi perduti di Lulu. Quando Maggie la Pazza apprende che i personaggi sono interessati ad accedere a questi ricordi nascosti, si offre di celebrare un rituale per creare un mondo dei sogni dove i ricordi dell'olifante possano essere percepiti. Per Maggie la Pazza, il rituale è una ricompensa fine a se stessa, dato che la megera desidera sapere tutto ciò che sa Lulu riguardo alla caduta di Zariel.

Dopo essersi occupata dei preparativi, Maggie la Pazza traccia un cerchio immondo sul terreno e dispone alcuni comodi cuscini neri al centro. Poi ordina a Lulu di stendersi sui cuscini e l'olifante obbedisce con un pizzico di trepidazione. Maggie colloca poi due teschi sul cerchio, commentando che sicuramente alle sue due sorelle non importerà se sfrutta i loro cervelli per questo problema.

La megera ordina a Lulu e ai personaggi di prendere posto all'interno del cerchio. Maggie la Pazza dice ai personaggi di chiudere gli occhi e di tenerli chiusi, che il rituale durerà circa dieci minuti e che durante il rituale tutti all'interno del cerchio condivideranno un legame telepatico. Se qualcuno esce dal cerchio, il rituale sarà interrotto e sarà necessario ricominciare da capo. Un rituale incompleto non rivela nulla riguardo ai ricordi di Lulu.

Quando la megera inizia il rituale, i personaggi sentono che si forma un legame telepatico tra loro, la megera e Lulu. Tenendo gli occhi chiusi, percepiscono un intenso lampo di luce seguito dall'oscurità. Un sottile formicolio corre lungo il corpo dei personaggi quando una serie di vividi arcobaleni compare nelle loro menti e il primo sogno di Lulu prende forma. Maggie la Pazza non è nel mondo dei sogni assieme a loro, ma i personaggi possono sentire la voce disincarnata della megera quando questa parla.

All'interno del mondo dei sogni che è stato evocato, i personaggi possono subire danni psichici dalle creature oniriche ostili e da altri effetti. Se un personaggio scende a 0 punti ferita a causa di questi danni psichici, diventa privo di sensi ma stabile e non potrà più proseguire al sogno successivo della sequenza. Se tutti i personaggi cadono privi di sensi, la ricerca onirica ha termine. Maggie la Pazza potrà ricominciare la procedura da capo quando i personaggi avranno recuperato i sensi e si saranno ripresi da quell'ordalia.

Sogno 1: Gli Angeli dell'Arcobaleno

Il DM legge il brano seguente quando i personaggi entrano per la prima volta nel mondo dei sogni di Lulu:

> Mentre la luce intensa e radiosa di cento arcobaleni danzanti si dissolve completamente, la calda luce del sole pervade tutta l'area. All'interno di quella luce, Lulu vola pigramente attraverso una verdeggiante radura fino alla spalla di uno splendido angelo bendato. Mentre le due figure passeggiano in mezzo all'erba alta, la voce della megera echeggia nella vostra mente: "Passate oltre questa visione. Rappresenta solo ciò che Lulu vorrebbe fosse vero. Dobbiamo vedere di più."

Ogni personaggio deve effettuare un tiro salvezza su Intelligenza con CD 10. Se uno o più dei personaggi ha successo, la radura soleggiata svanisce gradualmente e la sequenza dei sogni prosegue con il sogno successivo.

Se tutti i personaggi falliscono il tiro salvezza, ogni personaggio subisce 11 (2d10) danni psichici e tutti dovranno tentare di nuovo il tiro salvezza. Se almeno un personaggio supera il tiro salvezza la seconda volta, questo sogno svanisce e quello successivo ha inizio. Se tutti falliscono di nuovo il tiro salvezza, tutti subiscono di nuovo i danni psichici. Questo processo continua finché almeno un personaggio supera il tiro salvezza o tutti cadono privi di sensi.

RICHARD WHITTERS

Sogno 2: Tradimento!

I personaggi rimasti coscienti quando il primo sogno si è concluso proseguono al secondo sogno:

> Un campo di battaglia delimitato da un cerchio di fiamme compare su una distesa infernale spoglia. Al centro del cerchio vedete Lulu e l'angelo, stese a terra prone, prive di sensi e gravemente ferite. Vedete voi stessi ergervi in difesa di Lulu e dell'angelo, rivolti verso l'esterno, mentre sei piccoli diavoli ricoperti di spine si avvicinano strisciando. In lontananza, una formazione di guerrieri umani malridotti batte in ritirata e scompare oltre un portale.
>
> "I diavoli!" sibila la voce disincarnata della megera. "Dovete sconfiggere quei diavoli!"

I personaggi devono difendere Lulu e Zariel dai sei **diavoli spinati**. A questo punto, i personaggi e i diavoli dovranno tirare per l'iniziativa. Il combattimento che segue nel mondo dei sogni vede i personaggi schierati contro i diavoli onirici. I personaggi iniziano il combattimento al massimo dei punti ferita, meno gli eventuali danni psichici subiti nel sogno precedente. Tutti i danni inferti dai diavoli onirici si convertono in danni psichici. I diavoli lanciano un urlo di agonia e cadono a terra senza vita quando scendono a 0 punti ferita.

Questo sogno termina quando la metà dei diavoli spinati scende a 0 punti ferita. Quando il sogno termina, il campo di battaglia scompare, tutto si fa nero e la sequenza dei sogni prosegue con il sogno successivo.

Sogno 3: Patto con i Diavoli

I personaggi rimasti coscienti quando il secondo sogno si è concluso proseguono al terzo sogno:

> Una pianura coperta da una fitta coltre di fumo nero che esala puzza di morte e putrefazione si estende a perdita d'occhio in ogni direzione. I piccoli diavoli che sono sopravvissuti al sogno precedente si inginocchiano davanti a voi e si offrono di servirvi, se risparmierete loro la vita.

Se i personaggi accettano le condizioni dei diavoli, questi ultimi spiccano il volo e si allontanano, tornando per aiutare i personaggi nel sogno successivo. Altrimenti, i diavoli scompaiono nel nulla e non ricompaiono più.

Una volta che i personaggi hanno fatto la loro scelta, questo sogno termina, tutto si fa nero e la sequenza dei sogni prosegue con il sogno successivo.

Sogno 4: Desolazione

Quando il quarto sogno inizia, il DM legge:

> *Vi aggirate per una distesa spoglia e totalmente devastata. Una poltiglia nera emerge rapidamente dal terreno, avviluppandovi i piedi e stringendovi saldamente. Siete sopraffatti da una sensazione di perdita.*
>
> *"Non fatevi inghiottire dalla poltiglia!" vi intima la voce disincarnata di Maggie la Pazza. "Dovete spingervi oltre le sue difese. Deve vedere!"*

Il DM chiede ai personaggi di tirare per l'iniziativa dei loro io onirici. Ogni personaggio è trattenuto dalla poltiglia nera. Nel suo turno, un personaggio deve usare la sua azione per tentare di liberarsi dalla poltiglia: ci riuscirà se effettua con successo una prova di Forza (Atletica) o Destrezza (Acrobazia) con CD 15. Se almeno un personaggio ha accettato le condizioni dei diavoli nel sogno precedente, i diavoli spinati planano dal cielo e aiutano i personaggi a divincolarsi, conferendo vantaggio alla prova di caratteristica di ogni personaggio.

Se un personaggio si libera dalla poltiglia, spicca il volo e presto si libera dalla terribile sensazione di perdita. Per il resto di questo sogno, un personaggio libero non può fare altro che usare l'azione di Aiuto a ogni suo turno per prestare assistenza a un altro personaggio ancora intrappolato nella poltiglia.

Se un personaggio fallisce la prova iniziale per sfuggire alla poltiglia, deve ripetere la prova all'inizio di ogni suo turno. A ogni prova fallita dopo la prima, il personaggio subisce 22 (4d10) danni psichici e la terribile sensazione di avere perso qualcosa si fa più forte. Se un personaggio scende a 0 punti ferita a seguito di questi danni psichici, il suo io onirico viene completamente sommerso dalla poltiglia ed è perso.

Il mondo dei sogni può proseguire con il sogno finale, purché almeno l'io onirico di un personaggio sia sfuggito alla poltiglia.

Sogno 5: Rivelazione

I personaggi rimasti coscienti quando il quarto sogno si è concluso proseguono al quinto e ultimo sogno, che si manifesta come segue:

> Lulu giace su un cuscino nero al centro di una distesa nera come la pece. È sola e priva di sensi, ma un raggio di luce bianca e scintillante cala dall'alto su di lei. Accanto a Lulu, c'è un grosso cannocchiale d'ottone luccicante sorretto da un treppiede finemente lavorato.
>
> Lulu si sveglia e si guarda placidamente intorno. Quando vede il cannocchiale, gli si avvicina e appoggia un occhio alla lente. Poi fa un passo indietro all'improvviso: ha gli occhi spalancati, la bocca aperta e il suo volto è illuminato da un'espressione di entusiasmo. Esclama: "La spada, la spada! So dove si trova!"

Quando il sogno termina, i personaggi e Lulu si risvegliano nello spazio del rituale. Lulu riesce a malapena a trattenere la gioia per avere riscoperto quella che crede sia l'ubicazione della Cittadella Sanguinante e supplica impazientemente i personaggi di mettersi in cammino verso la prossima tappa del loro viaggio.

Se nessun io onirico dei personaggi ce l'ha fatta ad arrivare alla fine del mondo dei sogni, Maggie la Pazza ripete volentieri il rituale. In alternativa, Lulu potrebbe avere recuperato abbastanza ricordi da poter guidare i personaggi fino alla prossima tappa del viaggio senza che nessuno debba sottoporsi al rituale una seconda volta. Maggie la Pazza resta delusa dal fatto di non avere potuto vedere l'intero sogno e sarà meno propensa ad aiutare i personaggi a raggiungere la loro meta, se questi si rifiutano di vedere la sequenza dei sogni fino alla fine.

Se i personaggi ce l'hanno fatta ad arrivare fino in fondo nel mondo dei sogni, anche Maggie la Pazza ha fatto altrettanto. Dopo avere assistito a un'agonia e a una forma di sofferenza allo stato puro di questo genere, la megera è visibilmente compiaciuta e appagata. Se i personaggi non hanno fatto nulla che l'abbia irritata durante il loro

soggiorno al Forte delle Nocche, Maggie la Pazza fornisce loro una o più macchine da guerra infernali tra quelle disponibili. Se hanno prestato assistenza alle sue truppe in altri modi, può anche fornire loro tutte o alcune delle risorse seguenti:

- Fino a tre *monete dell'anima* (vedi pagina 224), che servono ai personaggi per alimentare le macchine da guerra infernali.
- Un'arma argentata a scelta dei personaggi, utile nelle battaglie contro i diavoli e i licantropi.
- Due settimane di razioni per personaggio (le razioni hanno un pessimo sapore, ma conservano il loro valore nutrizionale).
- Avvertimenti sugli altri signori della guerra (vedi pagina 90), più il nome di qualcuno che potrebbe aiutarli (vedi "Incontro Errante: Ghigno il Maligno" a pagina 133).

Addio

Il modo in cui le Nocche si congedano dai personaggi dipende dal grado di compiacimento di Maggie la Pazza nei loro confronti. Questo atteggiamento può variare da un addio quasi lacrimevole, se i personaggi hanno fornito a Maggie e alla sua banda tutto ciò che desideravano, a una schiera di berretti matti inferociti che si lancia al loro inseguimento, se qualcosa è andato storto.

Inseguimenti Vendicativi

Se i personaggi hanno preso una o più macchine da guerra infernali dal Forte delle Nocche senza il consenso di Maggie la Pazza, la megera notturna organizza una battuta di caccia per rintracciarli e riprendersi ciò che è suo "con gli interessi". Maggie la Pazza li insegue a bordo del suo Saccheggiatore, portando Mickey sul sedile del passeggero dietro di lei mentre guida. Il teschio infuocato Barnabas manovra la Tenaglia Afferrante con il suo incantesimo *mano magica*, Chukka e Clonk manovrano i Lancia-Arpioni e sei berretti matti si aggrappano all'esterno della carena, pronti a balzare sui veicoli nemici. Se Chukka e Clonk hanno rimesso in funzione il Tritademoni guasto, anche quel veicolo si getta all'inseguimento dei personaggi, manovrato interamente da berretti rossi e berretti matti.

Raggadragga Attacca!

Quando i personaggi si sono allontanati di circa 750 metri dal Forte delle Nocche, incontrano sulla loro strada nuovi guai, in forma di un signore della guerra nemico:

> Uno sbuffo di polvere rossa si alza in lontananza, sollevato da una grossa macchina da guerra infernale che si catapulta nella vostra direzione. Gli occupanti sembrano essere degli umanoidi dalla testa di cinghiale o dalla testa di topo, tutti dotati di occhialoni.

La macchina da guerra infernale in arrivo è un Tritademoni sporco di sangue (vedi pagina 219 per la sua scheda delle statistiche), dotato di zanne di metallo stridenti sul lato anteriore e una palla da demolizione che oscilla sul lato posteriore. Quando avanza per intercettare i personaggi, non tenta in alcun modo di avanzare furtivamente.

Se i personaggi sono in possesso di una o più macchine da guerra infernali, possono cercare di seminare, aggirare o distruggere il veicolo nemico in arrivo. Se sono a piedi, devono trovare un modo per disattivare il veicolo e sconfiggere le creature all'interno. Se lo fanno, possono reclamare il controllo del Tritademoni.



Raggadragga

Il Tritademoni è guidato dal signore della guerra Raggadragga, un **cinghiale mannaro** con 120 punti ferita. Guida la Banda Squarciabudella, composta da altri due **cinghiali mannari** di nome Jibbs e Oozywog (assegnati alle postazioni del Masticatore e della Palla da Demolizione) e due **topi mannari** di nome Finnik e Yeegha (che manovrano i Lancia-Arpioni del veicolo). Avernus è privo di lune, quindi la Banda Squarciabudella non è vincolata ai cicli lunari. I suoi membri prediligono la forma ibrida.

Se sconfigge i personaggi, Raggadragga strappa loro tutte le informazioni che può, poi tenta di chiedere un riscatto a Maggie la Pazza. La megera notturna potrebbe pagare oppure no, in base al suo atteggiamento nei confronti dei personaggi alla partenza di questi ultimi dal Forte delle Nocche.

Se i personaggi sconfiggono la Banda Squarciabudella, possono prendere possesso del Tritademoni, che consuma il carburante che gli rimane in 6 ore.

Tesoro. Raggadragga porta con sé tre *monete dell'anima* (vedi pagina 224) che usa per alimentare il Tritademoni. Possiede anche un *diadema incandescente*, che può indossare e usare per effettuare attacchi a distanza. Gli altri membri della Banda Squarciabudella sono privi di tesori.

Zack Stella

Signori della Guerra nelle Desolazioni di Avernus

Quando i personaggi attraversano le distese desolate di Avernus, probabilmente si imbatteranno in qualche misero signore della guerra impegnato a cercare *monete dell'anima* e metallo riciclato con cui alimentare e riparare le sue macchine da guerra infernali. Maggie la Pazza e Raggadragga sono due signori della guerra che i personaggi incontrano per primi, ma le sezioni seguenti descrivono altri tre signori della guerra che si aggirano per le distese di Avernus: un diavolo cornuto senza ali di nome Respiro Amaro, una necromante umana di nome Feonor e un diavolo delle catene di nome Princeps Kovik. Questi signori della guerra sono crudeli e spietati quanto l'inferno in cui vivono e aderiscono tutti al credo della "sopravvivenza del più forte".

Nell'Avernus, il potere di un signore della guerra è misurato dalla forza e dalle dimensioni della sua banda, nonché dalla minaccia costituita dalle sue macchine da guerra infernali. Quando un signore della guerra morde la polvere, un altro si fa inevitabilmente avanti a prenderne il posto. Respiro Amaro, Feonor e Princeps Kovik sono semplicemente gli ultimi in una lunga serie di signori della guerra che infestano le distese di Avernus. Se Zariel non fosse così occupata a combattere nella Guerra Sanguinosa, ripulirebbe Avernus da queste fastidiose infestazioni, ma allo stato attuale delle cose, si accontenta di lasciare che i signori della guerra si spazzino via a vicenda.

Se il DM desidera rendere l'avventura più entusiasmante, può fare in modo che uno di questi signori della guerra si faccia avanti per sfidare i personaggi. Un signore della guerra potrebbe puntare alle *monete dell'anima* con cui alimentare le sue macchine da guerra infernali, mentre un altro potrebbe mirare a stipulare un'alleanza con una banda di abili avventurieri per affrontare un nemico più grande. Ad eccezione di Maggie la Pazza, i signori della guerra non hanno un rifugio stabile, quindi è possibile incontrarli ovunque e in qualsiasi momento.

Avernus è popolato da molti altri signori della guerra rispetto a quelli descritti in questa sezione. Il DM può crearne altri e assegnare a ognuno di essi la sua banda e le sue macchine da guerra infernali. Mettere troppe macchine da guerra infernali sulla strada dei personaggi non è un problema: è sempre possibile limitarne l'uso limitando l'accesso alle *monete dell'anima* che i veicoli consumano come carburante. In qualsiasi momento, un tipico signore della guerra possiede 2d6 *monete dell'anima* e 2d6 ampolle di icore di demone (vedi pagina 77).

Combattimenti tra Macchine da Guerra Infernali

Tutti i signori della guerra descritti in questa avventura usano le macchine da guerra infernali per incutere paura nei loro rivali, respingere i demoni e le altre minacce e sfuggire alle pattuglie di diavoli di Zariel. Le regole delle macchine da guerra infernali contenute nell'appendice B hanno lo scopo di aiutare il DM a gestire le situazioni che possono verificarsi durante gli incontri, ma i combattimenti tra le macchine da guerra infernali funzionano meglio con lo stile di gioco del "teatro della mente", in cui è più importante trasmettere l'emozione di un inseguimento che non stabilire con precisione la posizione e l'orientamento di ogni veicolo sul campo di battaglia.

Se si presenta una situazione che le regole dei veicoli non coprono, è sufficiente ripiegare sulle regole base. Per esempio, se un personaggio vuole balzare da un veicolo in movimento all'altro, si determina se ci riesce o meno con una prova di Forza (Atletica), determinando la CD del salto in base alla distanza tra i due veicoli (e altri eventuali fattori



appropriati). L'importante è mantenere il ritmo della scena rapido e frenetico, e mettere da parte le regole quando finiscono per essere d'impiccio.

Respiro Amaro

Respiro Amaro è un signore della guerra astioso e vendicativo che è caduto vittima degli spietati giochi politici di Avernus. Un tempo era un diavolo della fossa di nome L'zeth che cercava di ostacolare Zariel e di accaparrarsi i favori di Bel. Poco dopo avere conquistato il dominio di Avernus, Zariel degradò L'zeth a **diavolo cornuto**.

Per qualche tempo, L'zeth rimase a leccarsi le ferite del suo orgoglio. Poi l'ambizione del diavolo disperato si riaccese e L'zeth prese parte a un complotto per spodestare Zariel. Le spie dell'arcidiavolessa vennero a sapere del complotto e come ulteriore punizione, Zariel strappò le ali di L'zeth e maledisse il diavolo cornuto affinché non potesse mai più stringere un patto. Ogni documento firmato da L'zeth si sfalda in cenere e ogni parola che egli pronuncia si trasforma in fumo nella sua bocca. E così L'zeth è diventato noto come Respiro Amaro.

Predoni di Respiro Amaro

Zariel ha dichiarato che nessun altro diavolo deve trattare con Respiro Amaro. Tuttavia, il decreto di Zariel non ha impedito al reietto immondo di unire le forze a una banda di predoni hobgoblin guidati da un incallito **hobgoblin signore della guerra**, il Sommo Graj Karkajuk.

Respiro Amaro guida un Tormentatore dotato di un Urlatore Infernale (vedi pagina 221) anziché un Lancia-Arpioni. Il resto dell'equipaggio del Tormentatore è costituito da **hobgoblin**. Il Sommo Graj Karkajuk guida una Biruote Diabolica e comanda un paio di Saccheggiatori guidati da **hobgoblin capitani** e dai relativi equipaggi di semplici **hobgoblin**. Vedi l'appendice B per le schede delle statistiche dei veicoli.

ZACK STELLA



Feonor

È un'esile **arcimaga** neutrale malvagia dagli occhi bianchi come il latte che usa un parasole fatto di ossa e carne umana. I suoi rivali la conoscono come una potente necromante. Sospettano che abbia lasciato il Piano Materiale per sfuggire a un destino orrendo di qualche tipo, ma in realtà è stata invitata su Avernus da Mahadi, il rakshasa che gestisce l'Emporio Errante (vedi pagina 125). Durante una visita nel mondo di Feonor, Mahadi si innamorò perdutamente della sua indifferenza simile a quella di uno zombi. Poco dopo il suo arrivo su Avernus, Feonor finì per annoiarsi dei tentativi di Mahadi di impressionarla. Senza neanche dire addio, si inoltrò nelle desolazioni di Avernus su una delle macchine da guerra infernali del rakshasa senza mai voltarsi indietro. Anni dopo, Mahadi ancora si riferisce a lei come "colei che se n'è andata".

La cupa espressione sul volto di Feonor tradisce il suo costante disprezzo nei confronti del multiverso attorno a lei. Preferisce non parlare e, quando lo fa, solitamente parla solo sussurrando e intervallando le sue brevi frasi con un sospiro di frustrazione.

Destino Dorato

Feonor viaggia a bordo di un Tritademoni chiamato *Destino Dorato*, così denominato perché Mahadi lo ha dotato di una blindatura della morte dorata (vedi pagina 221). Il veicolo è guidato da un **ghast** e le sue altre postazioni sono occupate da **ghoul**. Feonor ha al suo comando anche un gruppo di dieci **artigli striscianti.** Un paio di Tormentatori guidati da due **mezzoloth** le fanno da scorta. Vedi l'appendice B per le schede delle statistiche di questi veicoli.

Princeps Kovik

Questo **diavolo delle catene** particolarmente crudele comandava l'8a Legione di Fanteria dei Nove Inferi, "Terrore Incarnato", che fu schiacciata sulle rive del Fiume Stige dal signore dei demoni Kostchtchie. Princeps Kovik diede la colpa della sconfitta ai suoi superiori, radunò i sopravvissuti della sua legione e formò i Reduci dell'Ottava, una banda di diavoli predoni svincolata dalla gerarchia infernale.

I diavoli che prestano servizio sotto Kovik lo fanno volontariamente, in quanto il diavolo delle catene si è guadagnato la loro fiducia. Molti altri diavoli disillusi accorrono regolarmente sotto il vessillo di Kovik. L'emblema del diavolo delle catene è un numero 8 formato da una catena di ferro in campo cremisi. Kovik mira a radunare forze e macchine da guerra infernali a sufficienza per fare quello che nessun arcidiavolo è mai riuscito a fare: ricacciare i demoni nell'Abisso una volta per tutte.

I Reduci dell'Ottava

I Reduci dell'Ottava danno la caccia a qualsiasi potenziale fonte di *monete dell'anima*. Ai bersagli che rinunciano alle loro *monete dell'anima* spontaneamente viene concesso di procedere senza essere ulteriormente aggrediti, purché non ci sia alcun demone in mezzo a loro.

Kovik guida una Biruote Diabolica e viaggia assieme a due **diavoli barbuti** a bordo di veicoli analoghi. Il resto della banda è composto da quattro **diavoli uncinati** su un Tormentatore e otto **diavoli barbuti** su un Tritademoni (vedi l'appendice B per la scheda delle statistiche dei demoni). I Reduci dell'Ottava non usano mai l'icore di demone nei loro veicoli.

MARK BEHM, BRYNN METHENEY



Alla Ricerca della Spada

I sogni di Lulu conducono i personaggi a una caccia alle chimere sulla Collina di Haruman, nel tentativo di trovare la *Spada di Zariel*. Quando scopre che la Cittadella Sanguinante non si trova dove credeva che si trovasse, l'olifante offre ai personaggi una scelta tra due percorsi. Entrambi prima o poi condurranno alla Cittadella Sanguinante, ma solo dopo una combinazione di patti stretti, atti temerari e colpi di fortuna.

Il diagramma 3.2 (pagina 96) e il diagramma 3.3 (pagina 106) son diagrammi di flusso che mostrano i due percorsi che i personaggi possono seguire attraverso Avernus per raggiungere la Cittadella Sanguinante: rispettivamente il Percorso dei Demoni e il Percorso dei Diavoli. Nessuno dei due è un "percorso" in senso letterale, bensì una sequenza di luoghi che i personaggi dovranno visitare nell'ordine indicato. Se i personaggi si allontanano da questi percorsi, il DM può usare degli incontri facoltativi per rimetterli in pista (vedi "Altri Luoghi" a pagina 122 e "Incontro Errante: Ghigno il Maligno" a pagina 133).

Ogni area degli incontri collegata a un percorso è accompagnata da un livello di personaggio consigliato, come indicato nei diagrammi 3.2 e 3.3. Se la media dei personaggi del gruppo è inferiore al livello raccomandato per la loro destinazione, il DM può inserire alcuni incontri casuali o deviare i personaggi verso un altro luogo affinché aumentino di livello.

Il DM dovrà concedere ai personaggi l'opportunità di esplorare le aree indicate nella mappa poster di Avernus nell'ordine che preferiscono o di farli passare da un percorso all'altro come desiderano.

Collina di Haruman

AMMIRATE! IL CANE DI ZARIEL HA CROCIFISSO COLORO *che tradirono la sua padrona in battaglia.*

—Il Cartografo

La Collina di Haruman è mostrata nella mappa 3.1 (pagina 79). Quando i personaggi arrivano in questo luogo, il DM legge o parafrasa il brano seguente ai giocatori:

> Una fila di alberi in ferro battuto corre lungo un sentiero che conduce alla cima di un'erta collina. Sui rami di metallo di ogni albero, è stato impalato un cavaliere tormentato, il cui corpo si contorce in agonia mentre gonfi uccelli stigei si cibano del suo sangue.

Haruman, un paladino umano di Helm, era uno dei più devoti Cavalieri Infernali di Zariel. Crocifisse i disertori della causa di Zariel sulla "Via dei Codardi", una fila di anime torturate che conduce a questa collina desolata. Ogni anima è inchiodata a un albero uncinato di metallo. Le scritte appese sopra le loro teste proclamano che molti di loro erano cavalieri mortali che abbandonarono Zariel durante il suo assalto ad Avernus. Stormi di **uccelli stigei** famelici ronzano tra i rami, cibandosi delle vittime crocifisse urlanti. Gli uccelli stigei attaccano i personaggi solo se tentano di liberare i prigionieri (vedi "L'Arrivo di Haruman" sotto). Il DM tira 2d4 per determinare il numero di uccelli stigei che attaccano.

CLINT CEARLEY

Jander Sunstar

Nei pressi della sommità della collina, il **vampiro** Jander Sunstar langue impalato a uno degli alberi di ferro più grossi. Quest'elfo guerriero, condannato a un'eternità di non morte, aveva cercato di redimere la sua anima corrotta giurando di dare la caccia ai suoi simili. In seguito, si offrì volontario per unirsi a Zariel nella sua crociata nei Nove Inferi. Ora uno stormo di uccelli stigei svolazza attorno al corpo di Jander e preserva la sua esistenza iniettandogli il sangue dei suoi compagni traditori.

Jander supplica i personaggi di abbatterlo affinché la sua anima possa abbandonare questo luogo maledetto e rivela le informazioni seguenti:

- Jander e Haruman facevano entrambi parte di una schiera di guerrieri che si unirono all'assalto ai Nove Inferi guidato dall'angelo Zariel.
- Dopo avere varcato a passo di carica il portale per Avernus, Jander cedette al panico, fuggì e fece ritorno a Elturel. Tradì i suoi compagni più coraggiosi richiudendo il portale alle loro spalle.
- Jander e i suoi compagni disertori non rivelarono mai la loro vergognosa ritirata e il loro tradimento nei confronti di Zariel. Fu un marchio di vergogna che i Cavalieri Infernali, come in seguito divennero noti, portarono in segreto fino alla tomba.
- Dopo anni di tormento, Jander decise di affrontare il sole e si gettò alla sua luce, invocando la pietà di Lathander. La sua preghiera non fu ascoltata e la sua anima fu condannata ai Nove Inferi, dove avrebbe sofferto per i suoi peccati.

Quando Lulu vede Jander impalato all'albero di ferro, i suoi ricordi relativi al vampiro riaffiorano. Ricorda che tradì Zariel e gli riserva un'occhiata di compatimento. Poi riconosce con i personaggi che ha fatto un errore a portarli qui e che deve riflettere più a fondo sui suoi sogni per discernere l'ubicazione della Cittadella Sanguinante.

L'Arrivo di Haruman

Se i personaggi liberano Jander o qualcuno dei suoi compagni, i corpi delle creature si sbriciolano in polvere con un sospiro di gratitudine per quella liberazione. In tutta risposta, venti **uccelli stigei** attaccano il gruppo. Quando il secondo round di combattimento ha inizio, le eventuali anime crocifisse rimaste sugli alberi gemono di terrore mentre Haruman, un **narzugon** (vedi pagina 238 per la sua scheda delle statistiche), plana dal cielo in sella al suo **cavallo degli incubi** per punire gli intrusi. Inizia l'incontro a 90 metri di distanza e ordina al cavallo degli incubi di accorciare la distanza che lo separa dagli avventurieri al più presto possibile. Quando Haruman attacca, una **vespa infernale** (vedi pagina 241 per la sua scheda delle statistiche) fa la sua comparsa da un nido vicino e cerca di afferrare Lulu e di portarla via in volo (vedi "Sviluppo" sotto).

Se un personaggio infligge danni a Haruman con un attacco, un nuovo albero su cui è scritto il nome del personaggio spunta dal terreno nei paraggi, indicando il crimine del personaggio come "aggressione a un ufficiale". Ogni personaggio che vede il proprio nome su un albero per la prima volta deve superare un tiro salvezza su Saggezza con CD 15, altrimenti sarà spaventato da Haruman per 1 minuto. Un personaggio che fallisce questo tiro salvezza può ripeterlo alla fine di ogni suo turno, terminando l'effetto se lo supera.

Tesoro

Haruman usa i *finimenti infernali* (vedi pagina 223) per cavalcare il suo cavallo degli incubi.



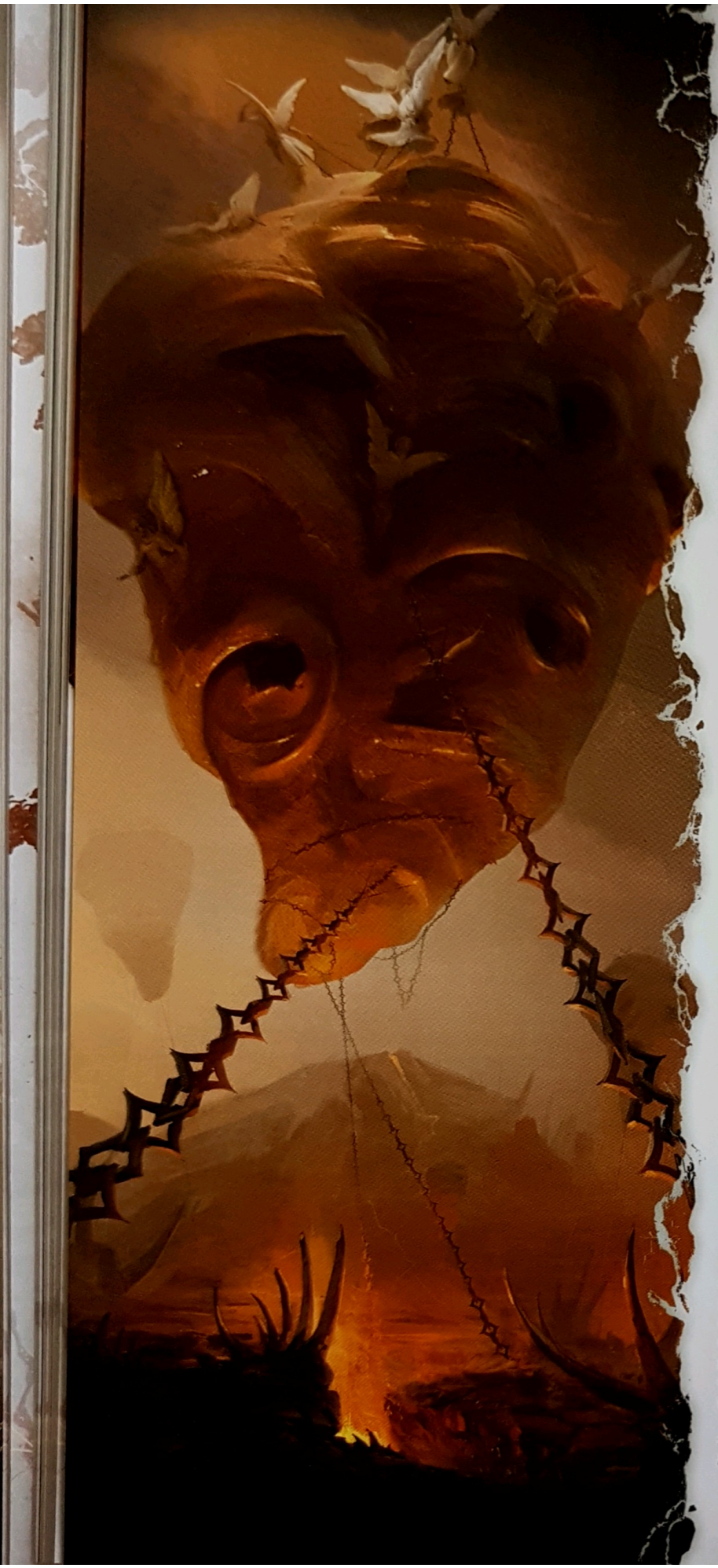
Haruman

Sviluppo

Se la vespa infernale rapisce Lulu, porta l'olifante nel suo nido. Se i personaggi desiderano salvare Lulu, dovranno assalire il nido (vedi "Nido delle Vespe Infernali" a pagina 94).

Se i personaggi sventano il tentativo di rapimento di Lulu da parte della vespa infernale, l'olifante li ringrazia e si scusa per averli guidati nel luogo sbagliato, ammettendo che i suoi ricordi della Cittadella Sanguinante sono più vaghi di quanto credesse inizialmente. Avendo meditato più a fondo sui suoi sogni, giunge alla conclusione che sono due i luoghi di Avernus che sembrano importanti per individuare la Cittadella: un luogo dove i demoni si manifestano (vedi "Alberi della Generazione" a pagina 96) e un altro dove i demoni vengono distrutti (vedi "Folgoratore di Demoni" a pagina 106). Lulu non ha preferenze sul luogo dove indagare prima, quindi indica ai personaggi entrambe le destinazioni sulla mappa e lascia a loro ogni decisione. Ognuno di questi luoghi apre una sequenza di indagini diversa che alla fine condurrà alla Cittadella Sanguinante. Vedi il diagramma 3.2 (pagina 96) e il diagramma 3.3 (pagina 106) per una panoramica dei due percorsi, il Percorso dei Demoni e il Percorso dei Diavoli.

EVEN AMUNDSEN



Nido delle Vespe Infernali

GLI ANGELI CADUTI SONO CIBO PER LE VESPE INFERNALI.
State alla larga o la vostra carne sfamerà i loro piccoli.
—Il Cartografo

L'intero Avernus è disseminato degli enormi nidi che le aggressive colonie di vespe infernali costruiscono avvolgendo nei bozzoli le carcasse degli angeli uccisi e degli altri celestiali abbattuti. Tali strutture fluttuano magicamente nell'aria e devono essere ormeggiate con le catene alla superficie di Avernus. Gli angeli rinchiusi nei bozzoli si agitano in modo inquietante a causa delle larve che si muovono nelle loro viscere, dando l'erronea impressione di essere ancora vivi. È per questo motivo che la semplice vista di un nido di vespe infernali a volte è sufficiente a condurre un mortale alla follia. Questa sezione descrive un tipico nido, come quello dove Lulu viene portata dopo il suo rapimento alla Collina di Haruman.

Quando i personaggi incontrano il loro primo nido di vespe infernali, il DM legge o parafrasa il brano seguente ai giocatori:

> Un gigantesco sacco di materiale umido e simil-cartaceo fluttua al di sopra del territorio infernale. Figure angeliche dalle ali piumate aderiscono alla superficie come mosche nell'ambra. I loro corpi si contraggono invano sotto i molti strati di sporcizia che li intrappolano. Alcune catene di ferro che partono dal fondo della struttura la ormeggiano al terreno infernale.

Un tipico nido di vespe infernali contiene otto **vespe infernali** (vedi pagina 241 per la loro scheda delle statistiche), sebbene il doppio di questo numero sia generalmente fuori a caccia quando i personaggi arrivano. Se paralizzano ogni personaggio del gruppo con i loro pungiglioni, le vespe infernali li trasportano nella dispensa situata in cima al nido (area N4) dove li useranno come cibo per le larve.

Incontri nel Nido

Le descrizioni seguenti fanno riferimento alle aree contrassegnate nella mappa 3.2. Un nido di vespe infernali è privo di scale, quindi i personaggi dovranno usare attrezzi da scalatore o volare per passare da un livello all'altro. Ogni livello del nido è in essenza una grande camera. La mappa 3.2 include una vista in sezione del nido per indicare in che modo i vari livelli si sovrappongono l'uno all'altro.

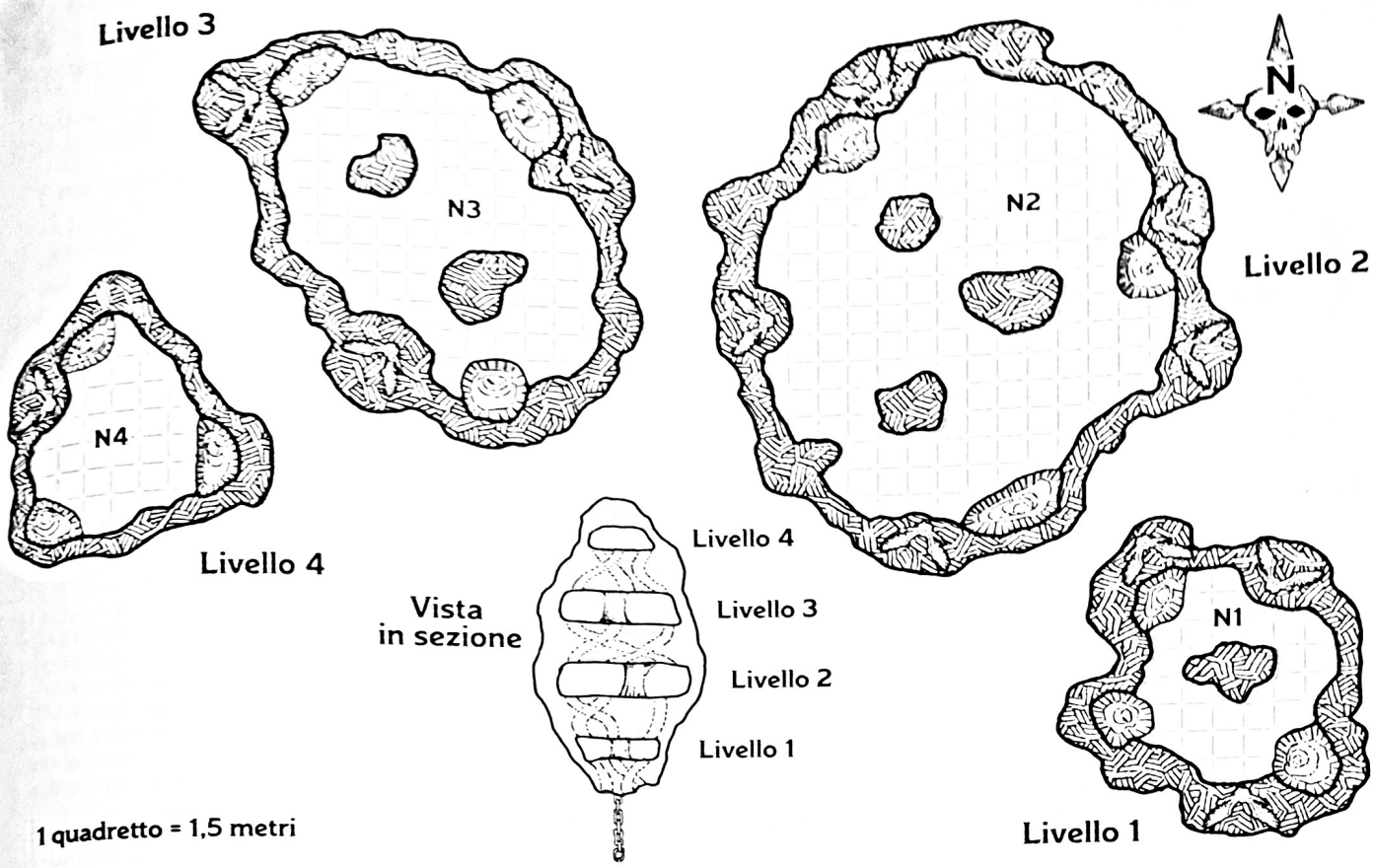
La mappa 3.2 indica dove sono seppelliti gli angeli defunti all'interno delle mura semitrasparenti del nido di vespe infernali. I corpi ben preservati degli angeli, visibili dalle creature all'interno del nido, mantengono il nido in aria. Se vengono rimossi dalle pareti, il nido cala lentamente verso terra.

N1. Livello d'Ingresso

L'ingresso del nido si trova sul lato inferiore, dove una o più pesanti catene mantengono il nido ormeggiato a 30 metri dalla superficie di Avernus. Le vespe infernali mantengono questo livello quasi sgombro, al fine di evitare di ostruire gli incubatori soprastanti. Nonostante questo, vari oggetti di scarto si accumulano in quest'area in mezzo agli effluvi sanguinolenti che colano dai prigionieri divorati dalle vespe.

Tesoro. Chiunque frughi tra la spazzatura trova uno zaino che contiene cinque borse del guaritore e una *bacchetta dei dardi incantati* al massimo delle cariche.

TITUS LUNTER



Mappa 3.2: Nido delle Vespe Infernali

Sviluppo. Troppo rumore in questa sezione mette in allarme le vespe infernali nell'are N2. Le creature che frugano tra i rifiuti devono effettuare con successo una prova di Destrezza (Furtività) con CD 12, altrimenti metteranno in allarme le vespe. Una volta che la colonia è in allerta, il DM chiede di tirare per l'iniziativa. Tutte le vespe infernali agiscono allo stesso conteggio di iniziativa. All'inizio di ogni turno delle vespe infernali, una **vespa infernale** (vedi pagina 241 per la sua scheda delle statistiche) arriva dall'area N2 per difendere il nido finché tutte e tre non compaiono. Il resto della colonia rimane al livello massimo di allerta per due ore.

N2. Celle dei Fuchi

Le pareti di questo livello sono bucherellate da celle ottagonali che le vespe infernali creano rigurgitando un impasto fatto di ossa, sabbia e grasso. Tre **vespe infernali** (vedi pagina 241 per la loro scheda delle statistiche) si trovano qui se non sono state attirate nell'area N1 dall'intrusione dei personaggi.

N3. Larve di Vespe Infernali

Questo livello del nido è sempre al livello massimo di allerta e ospita tre **vespe infernali** (vedi pagina 241 per la loro scheda delle statistiche).

Le carcasse degli angeli su questo livello fungono da incubatori per le larve di vespe infernali. Se un personaggio subisce danni taglienti o perforanti entro 4,5 metri dalla carcassa di un angelo o giunge entro 1,5 metri da una carcassa, questa esplode e sprigiona 2d6 larve di vespe infernali ostili (per rappresentarle si usa la scheda delle statistiche del **millepiedi gigante**).

N4. Dispensa

Le vespe infernali incollano le loro vittime alle pareti di questo livello usando la stessa bile rigurgitata con cui formano il loro nido. Due **vespe infernali** (vedi pagina 241 per la loro scheda delle statistiche) stazionano in quest'area a ogni ora.

Se Lulu era stata rapita e portata al nido, i personaggi la trovano qui, appiccicata a una parete (vedi "Sviluppo" sotto). Qualsiasi creatura che resti incollata alle pareti può usare un'azione per tentare di liberarsi, riuscendoci se effettua con successo una prova di Forza (Atletica) con CD 20. Un personaggio può anche effettuare questa prova per strappare dalla parete un compagno entro la sua portata e liberarlo.

Tesoro. L'equipaggiamento delle vittime rapite in precedenza giace sparpagliato sul pavimento. Se i personaggi lo ispezionano, trovano tre *monete dell'anima* (vedi pagina 224) e un *elmo della telepatia*.

Sviluppo. Se i personaggi liberano Lulu, l'olifante ammette che i suoi ricordi della Cittadella Sanguinante sono più vaghi di quanto credesse inizialmente. Avendo meditato più a fondo sui suoi sogni, giunge alla conclusione che sono due i luoghi di Avernus che sembrano importanti per individuare la Cittadella: un luogo dove i demoni si manifestano (vedi "Alberi della Generazione" a pagina 96) e un altro dove i demoni vengono distrutti (vedi "Folgoratore di Demoni" a pagina 106). Lulu non ha preferenze sul luogo dove indagare prima, quindi indica ai personaggi entrambe le destinazioni sulla mappa e lascia a loro ogni decisione. Ognuno di questi luoghi apre una sequenza di indagini diversa che alla fine condurrà alla Cittadella Sanguinante. Vedi il diagramma 3.2 (pagina 96) e il diagramma 3.3 (pagina 106) per una panoramica dei due percorsi, il Percorso dei Demoni e il Percorso dei Diavoli.

DYSON LOGOS

Percorso dei Demoni

Alberi della Generazione
Per personaggi di 8° livello

"Demoni generano demoni. Là dove cade il loro lerciume, generano ancora più corruzione."

Torre di Urm
Per personaggi di 8° livello

"Una torre crolla tra un piano e l'altro in base ai capricci di un mago folle. Dove si recherà poi, nessuno lo sa."

Obelisco
Per personaggi di 8° livello

"Un uomo misterioso con un obiettivo misterioso. Aiutatelo a vostro rischio e pericolo, ma non fatevi trascinare nella follia."

Specchio di Mephistar
Per personaggi di 8° livello

"Specchio, specchio, di ghiaccio grezzo... guardaci dentro, ma a quale prezzo?"

Fossa di Shummrath
Per personaggi di 8° livello

"Qui troverete una situazione vischiosa. Il povero Shummrath non è più l'immondo che era un tempo."

Cripta dei Cavalieri Infernali
Per personaggi di 9° livello

"I compagni caduti di Zariel non trovano riposo. Nessuno lo trova in questo territorio infernale da incubo."

Archi di Ulloch
Per personaggi di 9° livello

"Soltanto un pazzo varca le porte di Ulloch. Conducono là dove nessuna persona assennata vorrebbe mai andare."

Fauci di Kostchtchie
Per personaggi di 10° livello

"Il nemico del mio nemico è mio amico... ma la cosa varrà anche tra gli immondi?"

Diagramma 3.2: Il Percorso dei Demoni

Alberi della Generazione

Demoni generano demoni. Là dove cade il loro *lerciume, generano ancora più corruzione.*

—Il Cartografo

Quando i personaggi arrivano qui, il DM legge o parafrasa il brano seguente ai giocatori:

> Colture vegetali simili ad alberi crescono sulle rive di un lago di poltiglia nera ribollente. Ogni albero è fatto dello stesso icore del lago e dai suoi rami pendono delle sacche membranose e germoglianti.
>
> Cinque immondi barbuti accumulano del carbone attorno al tronco di uno degli alberi. Mentre gettano ulteriore carbone sulla pira, quattro di loro punzecchiano e infastidiscono crudelmente il quinto membro del gruppo.

I laghi di icore demoniaco compaiono dove vengono massacrati grandi numeri di demoni. Alberi malformi dai rami carichi di sacche carnose crescono sulle loro rive. Col tempo i sacchi maturano, cadono a terra e si squarciano: da ognuno di essi esce un **pollo abissale** (vedi la relativa scheda delle statistiche) perfettamente sviluppato. I polli abissali sono creature carnivore, umorali, saporite e di basso rango originarie dell'Abisso. Sbattono le ali membranose per spaventare i predatori e per aiutarsi a correre più velocemente e hanno il sapore di un pollo grassoccio.

Con il permesso del DM, un personaggio che lancia l'incantesimo *trovare famiglio* può da adesso in poi scegliere di evocare un pollo abissale invece di un corvo.

Squadra di Lavoro Diabolica

Zariel ha inviato alcune squadre di pulizia infernali a perlustrare le rive del lago alla ricerca degli alberi e a distruggerli prima che formino un bosco. Quando i personaggi arrivano, incontrano una squadra di lavoro di cinque **diavoli barbuti** impegnati a comporre una pira attorno a un albero per incenerirlo. Quattro dei diavoli si divertono a prendere in giro il quinto, che si chiama Krikendolt. Un vrock ha martoriato il cranio di Krikendolt durante una delle molte battaglie della Guerra Sanguinosa, lasciandogli orribili cicatrici e una lesione al cervello che ha trasformato il suo allineamento in caotico buono. I compagni di Krikendolt hanno scoperto che i polli abissali gli fanno pena e ora lo spronano a massacrare i polli minacciandolo di morte. Krikendolt ha nascosto un **pollo abissale** di nome Cerume nella sua sacca.

I diavoli tenderanno ad attaccare a vista, a meno che un personaggio non riesca a convincerli a negoziare effettuando con successo una prova di Carisma (Persuasione) con CD 12. I diavoli non perdonano il loro compagno per la sua compassione, ma i personaggi potrebbero convincerli a lasciare Krikendolt alla loro custodia, facendo l'offerta giusta. Krikendolt conosce bene Avernus, quindi può rivelarsi un buon compagno di viaggio e un'ottima guida. I personaggi possono curare Krikendolt dal suo disturbo usando un incantesimo *guarigione* o una magia analoga, cosa che ripristina il suo allineamento legale malvagio.

I diavoli non sanno dove si trovi la Cittadella Sanguinante, ma conoscono qualcuno che potrebbe aiutare i personaggi. Al prezzo di una *moneta dell'anima*, i diavoli indirizzano il gruppo verso un misterioso straniero (vedi "Sviluppo" sotto). Se i personaggi non sono in grado di pagare, dovranno tornare in seguito con la moneta e rintracciare gli immondi lungo le rive del lago.

Tesoro

Gli immondi portano con loro cinque *monete dell'anima* (una ciascuno, vedi pagina 224) e tre fiale di icore di demone (vedi pagina 77).

Sviluppo

Gli immondi parlano ai personaggi di un potente mago proveniente da altri piani che visita spesso Avernus, pagando degli yugoloth come guardie del corpo. Se qualcuno sa dove trovare questa Cittadella Sanguinante, quel qualcuno è sicuramente Mordenkainen! Gli immondi indicano l'ubicazione della torre del mago sulla mappa di Avernus in possesso dei giocatori. Seguendo questa traccia, il gruppo arriva alla Torre di Urm.

Torre di Urm

Una torre crolla tra un piano e l'altro in base ai *capricci di un mago folle. Dove si recherà poi, nessuno lo sa.*

—Il Cartografo

La Torre di Urm viaggia attraverso tutto il multiverso. È presente su Avernus solo se i personaggi arrivano qui dopo avere parlato con gli immondi della squadra di pulizia (vedi "Alberi della Generazione" sopra).

Se i personaggi arrivano quando la Torre di Urm è presente, il DM legge o parafrasa il brano seguente ai giocatori:

> Una torre di ferro si erge su un'isola al centro di un lago di sangue bollente. Nessuna finestra si apre nelle mura della torre e l'unica porta visibile si affaccia su un'alta balconata. Scariche elettriche rossastre crepitano in continuazione tra due corna di metallo che spuntano dal tetto della torre.

Mordenkainen, un **arcimago** umano caotico neutrale si reca spesso su Avernus per studiare in che modo i Nove Inferi influenzano le scuole di magia. Questo arcimago di Oerth guida un potente gruppo di avventurieri chiamato il Circolo degli Otto, è l'autore di vari tomi planari e ha anche ideato molti incantesimi famosi.

Mordenkainen porta via la torre con lui quando se ne va da Avernus. Le fondamenta di ferro scoperte rimangono sul posto per indicare il punto in cui sorge e, quando la torre fa ritorno, si aggancia alle fondamenta con un gratificante clangore. Mordenkainen paga un gruppo di yugoloth che obbediscono ai suoi ordini in Avernus. La sua paga è talmente allettante che gli immondi hanno preso l'abitudine di radunarsi all'esterno della torre. In qualsiasi momento, nove **mezzoloth** e tre **nycaloth** sono presenti nell'area. Gli immondi non cercano guai: sono più che altro interessati a ottenere un contratto proficuo dal mago.

Due dei nycaloth, Torgrazk e Shraal, sono fedeli a Zariel e sono stati inviati qui per assassinare Mordenkainen. Se lo sentono discutere con i personaggi, gli assassini decidono di modificare i loro piani. Entrambi gli immondi diventano invisibili e seguono il gruppo nella speranza di un'opportunità di rapire uno o più personaggi e consegnarli a Zariel. Se ci riescono, Zariel invita il resto del gruppo alla sua fortezza volante per negoziare i termini del rilascio dei compagni (vedi "Fortezza Volante di Zariel" a pagina 123).



Pollo Abissale

Immondo Minuscolo (demone), caotico malvagio

Classe Armatura 13 (armatura naturale)
Punti Ferita 10 (3d4 + 3)
Velocità 9 m, volare 9 m (vedi Pessimo Volatore sotto)

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
6 (–2)	14 (+2)	13 (+1)	4 (–3)	9 (–1)	5 (–3)

Resistenze ai Danni freddo, fulmine, fuoco
Immunità ai Danni veleno
Immunità alle Condizioni accecato, avvelenato
Sensi Percezione passiva 9, vista cieca 9 m (cieco oltre questo raggio)
Linguaggi capisce l'Abissale ma non può parlarlo
Sfida 1/4 (50 PE)

Pessimo Volatore. Il pollo abissale cade alla fine di un turno, se si trovava in aria e l'unica cosa a tenerlo in aria era la sua velocità di volare.

Azioni

Multiattacco. Il pollo abissale effettua due attacchi: uno con il morso e one con gli artigli.

Morso. *Attacco con Arma da Mischia:* +4 al tiro per colpire, portata 1,5 m, una creatura. *Colpito:* 4 (1d4 + 2) danni perforanti.

Artigli. *Attacco con Arma da Mischia:* +4 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 5 (1d6 + 2) danni taglienti.

CHRISTOPHER BURDETT

Parlare con Mordenkainen

Mordenkainen è un uomo calvo, dall'aspetto severo, un pizzetto nero meticolosamente curato e uno sguardo penetrante. Quando la sua torre arriva in Avernus, Mordenkainen si affaccia al balcone e si rivolge agli immondi radunati di sotto. Spesso tra gli yugoloth scoppiano dei tafferugli, in quanto tutti si contendono la sua attenzione.

Vari assassini al servizio di Zariel si annidano nell'area, quindi Mordenkainen manifesta un *simulacro* del suo vero io che si sfalda in un cumulo di neve se viene distrutto. Il vero arcimago resta rinchiuso nel cuore della sua torre e trasporta rapidamente l'edificio su un altro piano d'esistenza se si manifesta un pericolo.

Se i personaggi si rivelano al simulacro di Mordenkainen, quest'ultimo esige di sapere il motivo della loro visita. L'arcimago non sa dove si trovi la Cittadella Sanguinante, né gli interessa trovarla. Tuttavia, proclama che "l'equilibrio dell'universo sarà preservato" fornendo ai personaggi le indicazioni per trovare un mago minore che a sua volta studia il funzionamento della magia su Avernus, nello specifico "un mago senza fama" che si aggira nei pressi di un obelisco. Gli yugoloth di recente hanno parlato a Mordenkainen di questo straniero e le indicazioni fornite dall'arcimago hanno un doppio fine: se i personaggi finiscono per uccidere il mago misterioso, Mordenkainen avrà un rivale in meno con cui competere nell'Avernus.

Obelisco

UN UOMO MISTERIOSO CON UN OBIETTIVO MISTERIOSO. *Aiutatelo a vostro rischio e pericolo, ma non fatevi trascinare nella follia.*

—Il Cartografo

Quando i personaggi arrivano in quest'area, il DM legge o parafrasa il brano seguente ai giocatori:

> Un obelisco alto nove metri e circondato da sette pietre verticali si innalza sulla cima della collina. Un uomo alto che indossa una tunica a brandelli cammina avanti e indietro tra le pietre verticali, gesticolando vistosamente e urlando imprecazioni al vento.

Il diavolo della fossa Bel ha imprigionato il demone **barlgura** Ubbalux all'interno di questo cerchio di pietre verticali. Per tormentare il suo avversario, Bel ha rivelato che il segreto per sfuggire alla prigione era nascosto nelle rune arcane incise sulle pietre verticali. Da allora, il demone tormentato cerca inutilmente di risolvere l'enigma e di scappare. La figura che cammina avanti e indietro tra le pietre verticali è Ubbalux, che ha assunto l'aspetto di un essere umano tramite un incantesimo *camuffare se stesso*. La magia dell'obelisco impedisce al demone di uscire dal cerchio e a qualsiasi forma di divinazione di influenzare le pietre o di bersagliare una creatura all'interno del loro perimetro.

Ubbalux ha l'aspetto di un alto mago umano. Il demone ha sottratto questo aspetto all'ultimo visitatore che si è spinto nel cerchio di pietre (dopo averlo divorato). Se i personaggi si avvicinano, il "mago" li saluta con entusiasmo e divulga volentieri i dettagli dei suoi studi, anche se tende spesso a divagare in modo confusionario nel corso della conversazione. Conversando con il falso mago, i personaggi possono racimolare le informazioni seguenti:

- Il mago afferma che non riesce più a ricordare il suo nome o il suo luogo di origine.
- Se gli viene chiesto della Cittadella Sanguinante, il mago promette di indicare ai personaggi "qualcuno che può aiutarli", ma prima dovranno aiutarlo a risolvere l'enigma dell'obelisco.

Ubbalux può veramente aiutare i personaggi a trovare la strada per la Cittadella Sanguinante, ma prima il demone spera di poterli manipolare per farsi liberare dalla sua prigione. Se i personaggi si accorgono di questo trucco, il demone riconosce l'inganno e li supplica di aiutarlo (vedi "Sviluppo" sotto).

La Teoria di un Mago

Il mago afferma che ogni pietra verticale è abbinata a una delle otto scuole di magia (abiurazione, ammaliamento, divinazione, evocazione, illusione, invocazione, necromanzia e trasmutazione). Stando alla sua teoria, l'obelisco centrale conferisce un potenziamento al potere arcano dei maghi di tutto il cosmo e incoraggia i personaggi ad aiutarlo a diffondere questo effetto. In realtà, Ubbalux ha inventato di sana pianta questa teoria per ingannare i personaggi e coinvolgerli nel suo ultimo piano di fuga. Se un personaggio esamina le pietre verticali ed effettua con successo una prova di Intelligenza (Arcano) con CD 15, riconosce che le rune arcane sono effettivamente correlate alle otto scuole di magia.

Il mago chiede a ogni personaggio di appoggiare una mano su una pietra diversa, per "contribuire a incanalare il flusso della magia." Quando le mani sono a posto, Ubbalux

Effetti delle Pietre Verticali

Scuola	Effetto
Abiurazione	Il personaggio ottiene un bonus di +2 alla CA per le 24 ore successive.
Ammaliamento	La pietra verticale lancia *confusione* sul personaggio (CD 15 del tiro salvezza). L'incantesimo dura per 1 minuto.
Divinazione	Il personaggio ottiene i benefici di un incantesimo *visione del vero* per l'ora successiva.
Evocazione	Un **monodrone** compare in uno spazio libero entro 1,5 metri dal personaggio e lo segue fino alla distruzione. È indifferente nei confronti di tutte le creature, incluso il personaggio.
Illusione	Uno sciame illusorio di pipistrelli o piccioni innocui (a scelta del DM) fluttua sopra la testa del personaggio per l'ora successiva. Un *dissolvi magie* lanciato sullo sciame termina l'effetto.
Invocazione	La pietra verticale lancia *dardo incantato*, bersagliando il personaggio con cinque dardi.
Necromanzia	Il personaggio subisce anche 30 danni necrotici dalla pietra verticale.
Trasmutazione	La pelle del personaggio diventa blu per le 24 ore successive. Un incantesimo *rimuovi maledizione* termina l'effetto su di lui.

intona un canto. L'aria si riempie di ozono e una serie di fulmini crepita da una pietra verticale all'altra. Ogni personaggio che partecipa all'esperimento subisce 22 (5d8) danni da fulmine e subisce un effetto aggiuntivo basato sulla scuola di magia associata alla pietra verticale toccata, come indicato nella tabella "Effetti delle Pietre Verticali". L'ultimo tentativo di Ubbalux di fuggire dalla sua prigione è fallito.

Sviluppo

Il barlgura abbandona il suo travestimento e implora i personaggi di mettersi in cerca di Mefistofele e di tornare con la risposta a questo enigma. Il barlgura fornisce poi al gruppo le indicazioni per raggiungere uno specchio magico (lo Specchio di Mephistar) che può essere usato per osservare Cania e contattare l'arcidiavolo. Se i personaggi riescono a convincere Mefistofele, Ubbalux promette di guidarli fino a qualcuno che li aiuterà a trovare la Cittadella Sanguinante.

Specchio di Mephistar

SPECCHIO, SPECCHIO, DI GHIACCIO GREZZO... GUARDACI *dentro. ma a quale prezzo?*

—Il Cartografo

Quando i personaggi arrivano in questo luogo, il DM legge o parafrasa il brano seguente ai giocatori:

> Una lastra di ghiaccio gigante è incastrata a un'estremità di quest'aspra gola rocciosa. Sulla sua superficie, potete vedere una distesa glaciale e innevata.

Chiunque osservi la superficie di questo specchio di ghiaccio alto 6 metri vede la propria immagine riflessa, ma in una versione spenta, malridotta e incrostata di brina. Questa apparizione si erge in una tundra ghiacciata e interamente deserta, ad eccezione di una torre di ghiaccio visibile in lontananza. Se un personaggio effettua con successo una prova di Intelligenza (Arcano) con CD 25, riconosce che la torre è Mephistar, il rifugio dell'arcidiavolo Mefistofele.

Ogni personaggio che vede la propria immagine riflessa nello specchio deve superare un tiro salvezza su Intelligenza con CD 20, altrimenti è stordito per 1 minuto. Mentre fissa lo sguardo della sua immagine riflessa ed è stordito, Mefistofele accede a tutti i suoi pensieri, paure e conoscenze e apprende la missione del gruppo di recuperare la spada di Zariel e di liberare Elturel (vedi "Sviluppo" sotto).

L'Emissario

Poco dopo essere arrivati sul posto, i personaggi vedono un emissario di Mefistofele all'interno dello specchio: un **cambion** di nome Rigorath. L'emissario, visibile soltanto nel mondo ghiacciato oltre lo specchio, plana fino a terra dalla direzione della torre. La sua pelle è blu come quella di un cadavere e il suo volto è congelato in un urlo. Rigorath tiene in mano una teiera di acqua bollente e, prima di parlare, versa l'acqua sul suo volto per scongelarlo. Dopo che ha parlato, il ghiaccio sulla sua faccia si riforma, bloccandola di nuovo in un'espressione angosciante e sofferta.

Rigorath può percepire i personaggi attraverso lo specchio, ma non può oltrepassare la sua superficie. Nemmeno i personaggi possono oltrepassare la superficie dello specchio o bersagliare Rigorath con attacchi e incantesimi. Rigorath cerca di stringere un patto infernale con i personaggi per conto del suo padrone, Mefistofele, offrendo loro conoscenza e potere in cambio del loro aiuto:

- Per tenere fede alla loro parte del patto, i personaggi devono bloccare il corso del Fiume Stige dove si riversa in un vicino baratro pieno di fanghiglia (vedi "Fossa di Shummrath" a pagina 100).
- Se i personaggi tengono fede alla loro parte del patto, Rigorath concede loro delle conoscenze rare: un segreto che desiderano e un incremento permanente di +1 al punteggio di Intelligenza o di Saggezza di ogni personaggio.
- I personaggi che sono venuti qui dall'Obelisco (vedi pagina 98) possono contrattare con Rigorath per ottenere il modo di liberare Ubbalux dalle pietre verticali. In quel caso, i suoi termini restano invariati.

Rigorath si rifiuta di spiegare perché Mefistofele voglia bloccare il corso del Fiume Stige. Il suo padrone vuole evitare la collera di Zariel e si rifiuta di fornire indicazioni verso la Cittadella Sanguinante. Se i personaggi accettano il patto con Mefistofele, Rigorath incide i termini sulla superficie dello specchio. Le parole compongono dei frammenti di ghiaccio sul lato del gruppo, che stando alle indicazioni di Rigorath dovranno essere staccati, sciolti e bevuti per suggellare il patto.

Per aiutare i personaggi a erigere la diga sul Fiume Stige, l'emissario fabbrica un **imp** con la neve, che balza attraverso lo specchio per raggiungere il gruppo. Questo imp possiede immunità ai danni da freddo e porta con sé una borsa a tracolla contenente cinque bastoni frantumanti (vedi il riquadro "Bastone Frantumante") che può usare per far crollare la riva del fiume. L'imp è completamente concentrato sulla sua impresa, odia procrastinare e sputa schegge di ghiaccio quando è irritato. L'imp può guidare i personaggi fino al baratro sulla Fossa di Shummrath.

Sviluppo

Se Mefistofele apprende della *Spada di Zariel,* l'arcidiavolo ordina all'imp di seguire il gruppo restando invisibile anche dopo che l'opera di demolizione è stata compiuta e di fargli rapporto quando i personaggi avranno trovato la Cittadella Sanguinante. A quel punto, Mefistofele invia un **diavolo del ghiaccio** su Avernus con l'ordine di uccider i personaggi e rubare la spada. Se ottiene la spada, Mefistofele intende usare l'artefatto per fare leva su Zariel nei futuri accordi.

Bastone Frantumante

Un bastone frantumante è un palo non magico lungo 30 cm e pesante 2 kg, fatto di ferro infernale tinto di azzurro, un materiale estratto su Cania, l'ottavo strato dei Nove Inferi. Se piantato a terra o sbattuto sulla roccia solida, il palo emette per 1 minuto una vibrazione sismica incentrata su se stesso nel raggio di 6 metri, facendo tremare la terra in quell'area per tutta la durata. Quando l'effetto termina, il bastone frantumante si spezza, diventa inutilizzabile e tutte le strutture entro 6 metri da esso subiscono 35 (10d6) danni contundenti.

Fossa di Shummrath

Qui troverete una situazione viscosa. Il povero *Shummrath non è più l'immondo che era un tempo.*

—Il Cartografo

Quando i personaggi arrivano in questo luogo, il DM legge o parafrasa il brano seguente ai giocatori:

> Una profonda crepa attraversa la superficie di Avernus allungandosi a perdita d'occhio. Il canyon è profondo più di un chilometro e mezzo ed è pieno di un lago di fanghiglia verde che pulsa come se respirasse. Da una rupe vicina, una diramazione del Fiume Stige si riversa nella fanghiglia con una cascata.
>
> Da una gru di ferro ricurva che si affaccia sul baratro, pende una gabbia di ferro che contiene un umanoide glabro, dalla pelle verde con un paio di ceppi che gli bloccano le caviglie. La gru è dotata di una catena per immergere la creatura nella fanghiglia per un minuto prima di risollevare la gabbia. Questa immersione si ripete in continuazione, senza che la creatura intrappolata possa farci nulla.

Molto tempo fa, Bel imprigionò un diavolo della fossa rivale di nome Shummrath in fondo a questo vasto baratro. Col passare degli anni, Shummrath si è ridotto a essere un fetido lago di fanghiglia. Le sue antiche proprietà di rigenerazione mantengono una parvenza di vita nella poltiglia, consentendo ai visitatori di comunicare con lui telepaticamente. Tuttavia, una diramazione del Fiume Stige si è riversata nel canyon e ha contaminato la mente di Shummrath. Il diavolo ora conserva solo trenta secondi di ricordi e trasmette in continuazione un singolo pensiero.

Chi riesce a comunicare con Shummrath scopre che il diavolo ripete lo stesso pensiero in continuazione: non è riuscito a mostrare la dovuta deferenza a Bel e avrà la sua vendetta. Shummrath può parlare telepaticamente coi personaggi, ma la sua mente torna inevitabilmente allo stesso pensiero.

L'Ultroloth Imprigionato

Quando i personaggi arrivano qui, vedono un **ultroloth** imprigionato nella gabbia di ferro sospesa sopra al baratro. La gru di ferro è dotata di un meccanismo a carrucola animato magicamente che immerge ripetutamente la gabbia nel liquido melmoso, quasi annegando il prigioniero a ogni immersione. L'ultroloth Baazit è legato con un paio di *manette dimensionali* che gli impediscono di teletrasportarsi.

Baazit contatta telepaticamente i personaggi non appena giungono entro gittata. L'ultroloth è stato imprigionato da un diavolo della fossa per avere rubato alcune *monete dell'anima*. Baazit promette di mostrare ai personaggi come formare servitori magici dalla poltiglia, se lo liberano, e può anche indirizzare il gruppo alla forgia di Bel (vedi "Forgia di Bel" a pagina 113).

Un personaggio può bloccare la carrucola della gru con un piede di porco o uno strumento simile, evitando che la gabbia di Baazit si alzi o si abbassi. Quando la gabbia smette di muoversi, un personaggio può tentare di usare gli arnesi da scasso per aprire la porta della gabbia, riuscendoci se effettua con successo una prova di Destrezza con CD 20. Anche un incantesimo *scassinare* o una magia simile consente di scassinare la porta della gabbia.

Creare un Omuncolo

I personaggi possono seguire le istruzioni di Baazit, recuperare una manciata di fanghiglia e trascorrere un'ora a plasmarla a forma di un minuscolo umanoide. Alla fine di questo lasso di tempo, la fanghiglia si anima come un fedele **omuncolo** legale malvagio fatto di gelatina verde sgocciolante. Ogni personaggio può avere un solo servitore di questo tipo attivo alla volta. Se un personaggio crea un secondo omuncolo, il primo si scioglie in una pozza di melma inanimata.

Tesoro

Se i personaggi liberano Baazit o lo uccidono, possono reclamare le *manette dimensionali* che lo tenevano prigioniero.

Bloccare il Corso dello Stige

Se i personaggi sono accompagnati dall'imp di ghiaccio (vedi "Specchio di Mephistar" a pagina 99), la creatura li conduce al punto più stretto dell'affluente dello Stige e inizia a piantare i suoi cinque bastoni frantumanti lungo le pareti della gola rocciosa (vedi il riquadro "Bastone Frantumante" a pagina 99). L'imp chiede ai personaggi di fare la guardia mentre lavora. Mentre l'imp pianta i bastoni, otto **diavoli spinati** planano e attaccano. Un minuto dopo che l'ultimo bastone frantumante è stato attivato, l'attività sismica congiunta di tutti i bastoni frantumanti innesca un'enorme frana che riempie la gola e forma una diga.

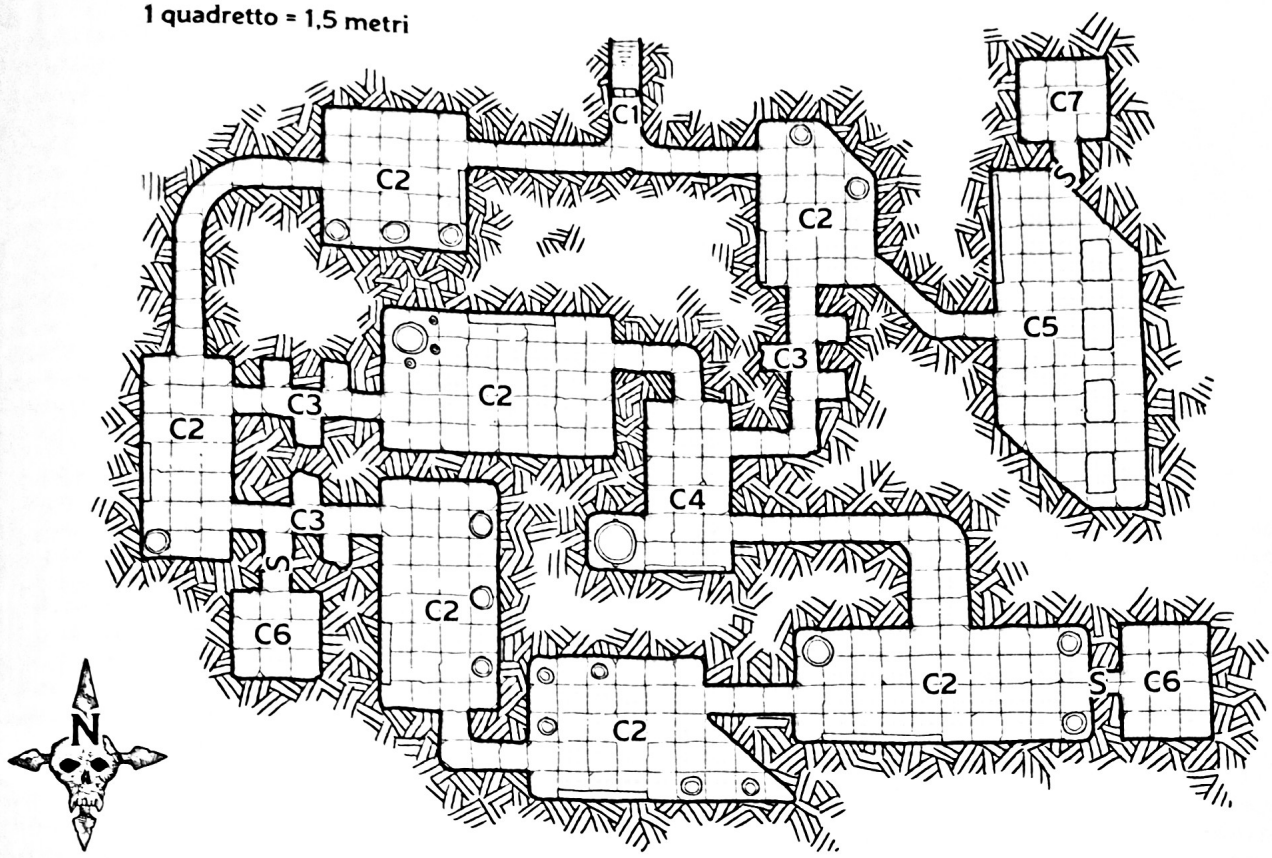
Ora che le acque contaminate del Fiume Stige non possono più raggiungere il baratro, Shummrath inizia lentamente a rigenerare la mente e a riformare il corpo. Dopo 48 ore, Shummrath riassume la forma di un **diavolo della fossa** e spicca il volo per muovere guerra al suo rivale Bel. Se i personaggi visitano la forgia di Bel successivamente nel corso dell'avventura (vedi "Forgia di Bel" a pagina 113), la trovano cinta d'assedio dalle forze che Shummrath ha evocato in tutta fretta. Gli attaccanti sono rapidamente sopraffatti, obbligando Shummrath a ritirarsi in un angolo remoto di Avernus per sfuggire alla collera di Bel.

Sviluppo

Se i personaggi riescono a bloccare il corso del Fiume Stige, possono tornare allo Specchio di Mephistar per reclamare la ricompensa. Il cambion Rigorath li informa che Ubbalux deve giurare fedeltà a Mefistofele per fuggire dalle pietre verticali. Se Ubbalux fa quanto suggerito da Rigorath, giurando eterna fedeltà a Mefistofele, l'arcidiavolo rende possibile la fuga del barlgura.

Se i personaggi fanno ritorno all'obelisco con la notizia, Ubbalux accetta a riluttanza queste condizioni e rivela l'ubicazione della Cripta dei Cavalieri Infernali sulla mappa. Ubbalux spiega che il cavaliere della morte Olanthius, il guardiano della tomba, conosce l'ubicazione segreta della Cittadella Sanguinante. Il demone rivela anche che "Per la Gloria" è la parola d'ordine che consente di accedere alle catacombe, dove sono sepolti molti dei compagni caduti di Zariel.

Mentre i personaggi si allontanano dall'obelisco, vedono Ubbalux giurare fedeltà a Mefistofele: si forma subito uno strato di ghiaccio nero attorno alle pietre verticali, che si screpolano all'unisono. Ubbalux, a quel punto, è in grado di allontanarsi dalle pietre verticali e grida: "Finalmente! Sono libero!" al vento urlante.



Mappa 3.3: Cripta dei Cavalieri Infernali

Cripta dei Cavalieri Infernali

I compagni caduti di Zariel non trovano riposo.

Nessuno lo trova in questo territorio infernale da incubo.

—Il Cartografo

Quando i personaggi arrivano in questo luogo, il DM legge o parafrasa il brano seguente ai giocatori:

> Un fumo acre aleggia attorno a una collina spoglia, da cui spuntano due monoliti inclinati simili a lapidi giganti. Ognuno svetta per oltre quindici metri nel cielo rosso brumoso. Dozzine di cavalieri corazzati se ne stanno immobili in ginocchio davanti ai monoliti. Una scalinata d'onice situata tra le due pietre scende in profondità nella collina.

Gli scalini d'onice scendono fino alle catacombe in cui si trovano i resti dei Cavalieri Infernali che morirono combattendo al fianco di Zariel. I loro spiriti irrequieti bramano la pace, ma sono condannati a infestare questo posto finché non saranno chiamati alle armi un'ultima volta.

Dozzine di cavalieri defunti attendono in ginocchio davanti ai monoliti, poggiando la fronte sul pomolo della loro spada. Le armature dei cavalieri fungono da bare per le loro ossa, ma i cadaveri rimangono eretti, come se stessero pregando. Ogni cavaliere indossa le insegne sbiadite di Elturel.

Incontri nella Cripta

Le descrizioni seguenti corrispondono alle aree contrassegnate nella mappa 3.3. L'intera cripta è immersa nel gelo più profondo e dal pavimento sale una foschia che arriva fino alla caviglia. Tutti i corridoi e le stanze della cripta sono alti 3 metri e scavati nella roccia viva.

C1. Porta Sigillata

Quando i personaggi scendono nelle catacombe, il DM legge:

> Una doppia porta di basalto blocca il passaggio davanti a voi. Sulla superficie, è scolpito il bassorilievo di un cavaliere impegnato nella lotta contro un diavolo. Entrambi impugnano una spada infuocata.

Le porte non hanno maniglie, serrature o paletti visibili e sono chiuse a chiave e rinforzate magicamente e incantate per resistere alla magia. Qualsiasi incantesimo lanciato per aprire, danneggiare o alterare le porte fallisce automaticamente. I personaggi possono usare *porta dimensionale* o altre magie analoghe per oltrepassare le porte. Possono anche sgusciare nelle fessure tra le porte, se sono dotati di magie che consentono loro di farlo (come l'incantesimo *forma gassosa*). Altrimenti dovranno pronunciare la parola d'ordine "Per la Gloria" per proseguire. I personaggi possono apprendere la parola d'ordine dal barlgura Ubbalux (come descritto nella sezione "Fossa di Shummrath" a pagina 100).

Se un personaggio pronuncia la parola d'ordine a voce alta entro 3 metri dalla porta, questa si apre lentamente,

stridendo sulla pietra. Si richiuderà da sola dopo 1 ora, a meno che non sia trattenuta o bloccata con un cuneo di qualche tipo.

C2. Camere Funerarie

Le catacombe contengono varie camere funerarie. Quando i personaggi entrano in una di queste stanze, il DM legge il brano seguente ai giocatori:

> Grosse urne funerarie di ferro sono state ordinatamente disposte in questa sala. Su ognuna è inciso un emblema nobiliare della città di Elturel. Spade lucidate, lance da cavaliere e scudi sono esibiti su rastrelliere appese alle pareti.

Se un personaggio pronuncia delle parole di rispetto rivolte alle urne o le disturba in qualsiasi modo, tre **fantasmi** dei cavalieri di Zariel si risvegliano dai loro resti. I fantasmi rivelano solennemente le informazioni seguenti:

- I cavalieri combatterono e morirono al fianco dell'angelo Zariel, quando quest'ultima mosse guerra in Avernus.
- La crociata di Zariel si concluse in un disastro. Molti generali, incluso l'angelo stesso, si convertirono al male e si trasformarono in immondi.
- Uno dei generali di Zariel, Olanthius, scelse di uccidersi piuttosto che abbracciare la tirannia. Zariel lo animò come cavaliere della morte per garantirsi la sua fedeltà.
- Le anime dei cavalieri sono maledette e condannate a restare in questo luogo. Bramano l'aldilà, ma il giuramento che hanno formulato a Zariel le vincola al suo servizio. Supplicano i personaggi di aiutarle a raggiungere l'eterno riposo.

Se i personaggi promettono di aiutare i fantasmi a raggiungere l'eterno riposo, questi forniscono le seguenti informazioni aggiuntive:

- Olanthius disprezza Zariel, ma è vincolato al suo servizio da una forza soprannaturale. I fantasmi suggeriscono che c'è ancora del buono in lui.
- Olanthius ha un alloggio all'interno di queste catacombe. Le sue stanze potrebbero contenere qualche traccia della sua umanità a cui i personaggi potrebbero fare appello.

Una volta evocati, i fantasmi restano presso le loro urne finché i personaggi non lasciano le catacombe o non liberano le loro anime. Se un personaggio profana in qualche modo i loro resti, i fantasmi usano i loro poteri di Possessione per scacciare gli intrusi dalle catacombe.

C3. Bare dei Cavalieri

Quando i personaggi si avvicinano a una di queste aree, il DM legge:

> Gli incavi lungo queste pareti contengono delle bare di ferro. Sul coperchio di ogni bara, è stata poggiata una florida rosa rossa.

Ognuno di questi corridoi contiene sei bare disposte a coppie, l'una sull'altra.

La sepoltura in Avernus ha corrotto gli spiriti di questi cavalieri. Ogni bara contiene un singolo **wraith** bloccato magicamente dalla rosa deposta sul coperchio. Se un personaggio rimuove una rosa da una bara, il fiore avvizzisce e muore immediatamente e il wraith emerge dalla bara per attaccare ogni creatura vivente o immondo che egli sia in grado di vedere. Un wraith non può toccare nessuna delle rose che stanno sulle altre bare.

C4. Tomba dei Warlock

Quando i personaggi si affacciano a questa stanza, il DM legge:

> Un'urna di ferro semisepolta da un cumulo di ossa umane occupa un'alcova a un'estremità di questa sala. Sulla parete vicina, un bassorilievo mostra una colonna di cavalieri in sella ai loro destrieri che caricano attraverso un portale verso un territorio infernale fiammeggiante.

I warlock di Zariel contribuirono a erigere la Cripta dei Cavalieri Infernali per ottenere ulteriore potere infernale nel mondo dei mortali. Quando morirono, i loro corpi maledetti furono trascinati nell'Avernus per vigilare su quella tomba per tutta l'eternità. Otto **mummie** ora si annidano in questa camera e sorvegliano il percorso che conduce alle stele memoriali. Se i non morti sentono i personaggi in un altro punto delle catacombe, si nascondono all'interno della grande urna a ovest. Quando i personaggi entrano, tentano di strisciare fuori in silenzio e di tendere un'imboscata.

Tesoro. Una delle mummie ha una *bacchetta dei segreti* e un'altra indossa una *collana delle palle di fuoco*. Se i personaggi sconfiggono i non morti, possono reclamare il possesso di questi oggetti.

C5. Stele Memoriali

Quando i personaggi entrano in questa stanza, il DM legge:

> In questa sala, si ergono quattro stele memoriali ricoperte di centinaia di nomi scolpiti. Un epigramma scolpito in cima a ogni stele recita, in Comune: "Qui giacciono i caduti. Che le loro anime echeggino tra queste mura fino alla fine dei tempi."
>
> La parete sul lato opposto rispetto alle stele è decorata con un bassorilievo che mostra un solenne angelo bendato in sella a un mammut dalle ali piumate. Il mammut è impennato sulle zampe posteriori e l'angelo solleva la sua spada verso il cielo. Entrambi sono circondati dai cadaveri martoriati di diavoli e cavalieri caduti.

I personaggi che usano *individuazione del magico* o altre magie analoghe per esaminare le stele rilevano una forte aura magica di necromanzia emanata dai nomi incisi.

Finché le stele conservano il loro potere, una scarica di energia necromantica colpisce chiunque le tocchi. Una creatura che tocca una stele deve effettuare un tiro salvezza su Destrezza con CD 15; se lo fallisce, subisce 36 (8d8) danni necrotici, mentre se lo supera, subisce la metà di quei danni. Se le pergamene delle anime vincolate in entrambe le camere del rituale (area C6) vengono distrutte, le stele si disattivano. I personaggi possono allora liberare le anime dei guerrieri cancellando i loro nomi dalla pietra. Man mano che i nomi vengono rimossi, i fantasmi dei cavalieri scompaiono dalla vista con un sospiro di sollievo. Se tutti i nomi vengono cancellati dalle stele, ogni personaggio ottiene il beneficio di un incantesimo *benedizione* che dura per 24 ore.

C6. Camere del Rituale

Queste due camere sono celate dietro due porte segrete. Un personaggio con un punteggio di Saggezza (Percezione) passiva pari o superiore a 15 nota una porta segreta entro 1,5 metri da sé. Altrimenti, una porta segreta può essere scoperta da un personaggio che esamina la parete circostante ed effettua con successo una prova di Saggezza (Percezione) con CD 15.

Queste camere sono magicamente schermate contro le creature non morte, che non possono entrare in nessuna delle due e nemmeno percepirne la presenza. Ogni camera del rituale sembra contenere soltanto una coltre di foschia alta fino alla caviglia. Tuttavia, se un personaggio esplora una camera del rituale, agita la foschia quanto basta da vedere cosa si cela sotto di essa:

> Quando agitate la foschia che vi arriva alla caviglia, essa si dirada quanto basta da rivelare un cerchio ritualistico tracciato col sangue sul pavimento. Centinaia di striscioline di pergamena sono disposte al suo interno e su ognuna di esse compare un nome scritto meticolosamente col sangue.

Sulle strisce di pergamena, sono riportati i nomi di tutti i guerrieri sepolti in questo luogo. Se un personaggio che ha visto le stele nell'area C5 effettua con successo una prova di Intelligenza (Arcano) con CD 14, capisce la funzione delle strisce di carta: vincolare le anime dei guerrieri alle stele e obbligarli a servire Zariel nella non morte tramite il giuramento originale che essi formularono. Distruggendo le strisce di carta, i personaggi disattivano le stele memoriali e possono liberare le anime dei cavalieri dalla loro servitù (vedi l'area C5 per i dettagli).

C7. Il Rifugio di Olanthius

Questa stanza è nascosta dietro una porta segreta. Un personaggio dotato di un punteggio di Saggezza (Percezione) passiva pari o superiore a 15 nota la porta segreta quando giunge a 1,5 metri da essa. Altrimenti, può essere trovata da un personaggio che esamina la parete circostante ed effettua con successo una prova di Saggezza (Percezione) con CD 15. Se i personaggi aprono la porta segreta, il DM legge il brano seguente ai giocatori:

> Una pila di otto diari rilegati in pelle poggia su un grosso scrittoio in questa stanza angusta.

I diari appartengono al cavaliere della morte Olanthius e sono scritti in Comune. Se un personaggio trascorre un riposo breve a consultare i diari, apprende le informazioni seguenti:

- Olanthius non si è mai ripreso dalla capitolazione di Zariel ai piedi di Asmodeus e dalla sua successiva trasformazione in una diavolessa. Si sente colpevole per non avere colto in tempo i segni premonitori della caduta in disgrazia di Zariel, vale a dire la sua ossessiva determinazione di uccidere i demoni a tutti i costi.
- Olanthius si è tolto la vita anziché cedere alla dannazione, ma è stato trasformato in un mostro non morto da Zariel ed è obbligato a servirla per l'eternità.
- Olanthius descrive Haruman, il suo compagno d'armi di un tempo, come un uomo senza cuore privo di compassione: ora è un diavolo ossessionato dall'idea di punire chiunque si metta sulla strada di Zariel.
- Olanthius piange la morte dei suoi guerrieri caduti e il fatto di non poterli aiutare in nessun modo.
- Olanthius parla bene del Generale Yael, che rispetta palesemente e adora in segreto. In uno dei diari, accenna al fatto che sa dove Yael ha nascosto la *Spada di Zariel*, ma non fa parola del posto vero e proprio.

Olanthius Ritorna

Se i personaggi profanano una qualsiasi delle tombe o mettono mano ai diari nell'area C7, il **cavaliere della morte** Olanthius fa ritorno alla cripta su un cocchio trainato da due **gorgoni.** Olanthius è vincolato a proteggere la cripta e può essere evocato da un qualsiasi punto di Avernus per ottemperare ai suoi doveri. Scende sottoterra per dare la caccia agli intrusi e interrogargli e lascia le gorgoni e il cocchio all'esterno.

Mentre Olanthius avanza nelle catacombe, ordina a ogni fantasma che incontra di combattere al suo fianco. Tutti i fantasmi che i personaggi hanno evocato dalle urne nelle camere funerarie (area C2) si trasformano in **spettri** sotto il comando di Olanthius e si uniscono a lui in questa caccia.

Olanthius è un avversario straordinariamente potente per dei personaggi di 9° livello. Fortunatamente, i personaggi possono evitare il combattimento con il cavaliere della morte quando intuiscono che è disposto ad aiutarli.

Sviluppo

Se i personaggi decidono di trattare con Olanthius, possono ottenere un prezioso alleato nella lotta contro Zariel. Per avere qualche possibilità di portare il cavaliere della morte dalla loro parte, i personaggi devono avere letto i suoi diari e avere appreso del suo odio nei confronti di Zariel. Altrimenti, egli tenta di annientarli per la loro impudenza.

Olanthius è disposto a rivelare ai personaggi l'ubicazione della Cittadella Sanguinante se questi creeranno un diversivo con cui distrarre Zariel. I personaggi devono mettersi in cerca del signore dei demoni Kostchtchie, che Zariel ha imprigionato in Avernus, dopo avere rubato il suo martello. Se liberato, il signore dei demoni sicuramente rivorrà la sua arma, cosa che dovrebbe creare il diversivo di cui Olanthius ha bisogno.

Gli Archi di Ulloch possono trasportare i personaggi alle Fauci di Kostchtchie, dove il signore dei demoni è tenuto prigioniero, purché i personaggi abbiano una chiara destinazione in mente quando li attraversano. Olanthius spiega ai personaggi come raggiungere gli Archi di Ulloch e può indicare la loro ubicazione (e quella delle Fauci di Kostchtchie) sulla mappa dei personaggi.

Una volta che Kostchtchie è stato liberato, i personaggi possono fare rapporto a Olanthius alla Cripta dei Cavalieri Infernali; in cambio, il cavaliere della morte rivelerà loro l'ubicazione della Cittadella Sanguinante.

Archi di Ulloch

Soltanto un pazzo varca le porte di Ulloch.

Conducono là dove nessuna persona assennata vorrebbe mai andare.

—Il Cartografo

Quando i personaggi arrivano in questo luogo, il DM legge o parafrasa il brano seguente ai giocatori:

> Due eleganti archi neri dominano il territorio annerito dalle fiamme nel raggio di vari chilometri. Ognuno si innalza per oltre sessanta metri nell'aria calda e soffocante della zona. Ogni centimetro della superficie di pietra degli archi è inciso con immagini di diavoli in guerra contro i demoni.

In un'era ormai dimenticata, gli arcidiavoli usavano questi archi gemelli per trasportare interi reggimenti su altri piani di esistenza. La magia degli archi si è indebolita drasticamente, ma in ognuno di essi ne rimane ancora abbastanza da trasportare le creature in un altro luogo dei Nove Inferi. Se i personaggi usano un incantesimo *individuazione del magico* o un'altra magia analoga per esaminare gli archi, rilevano una potente aura magica di evocazione attorno a ognuno di essi.

Quando una creatura giunge entro 30 metri da uno degli archi, dalla pietra lavorata della struttura si diffonde un forte ronzio che si fa sempre più intenso e stridulo man mano che la creatura avanza verso di esso. Quando una creatura attraversa un arco, una cortina rombante di fiamme riempie l'arco, teletrasportando la creatura in un altro luogo dei Nove Inferi. Ogni creatura o oggetto che passa sotto l'arco mentre il portale è aperto viene trasportato alla stessa destinazione. Ogni arco è abbastanza largo per teletrasportare le macchine da guerra infernali.

Per viaggiare fino a una destinazione specifica, una creatura deve averla già visitata in precedenza oppure deve essere in grado di indicare la sua ubicazione su una mappa. Se i personaggi indicano le Fauci di Kostchtchie sulla loro mappa mentre passano attraverso un arco, vengono teletrasportati in cima al baratro che funge da prigione per il signore dei demoni.

Se i personaggi non scelgono una destinazione, se ne determina una casualmente, chiedendo a un giocatore di tirare un d20 sulla mappa poster di Avernus. Il luogo più vicino al punto in cui il dado si ferma diventa la destinazione. Se il dado cade fuori dalla mappa, è il DM a scegliere una destinazione.

Il portale rimane aperto e fisso sulla stessa destinazione per 10 minuti, poi si disattiva e l'arco che l'aveva creato si sbriciola e crolla a terra.

Fauci di Kostchtchie

Il nemico del mio nemico è mio amico... ma la cosa *varrà anche tra gli immondi?*

—Il Cartografo

Quando i personaggi arrivano in questo luogo, il DM legge o parafrasa il brano seguente ai giocatori:

> Un baratro oscuro si spalanca tra vulcani rombanti che sputano lava e fumo in un cielo astioso. Il ruggito di un'ignota creatura mostruosa celata nel buio del baratro riverbera nell'aria.

Il signore dei demoni **Kostchtchie** (vedi la relativa scheda delle statistiche) assomiglia a un tozzo gigante delle colline dalle gambe corte e storte e dalla testa deforme.

I giganti del gelo che voltano le spalle ai loro dèi e scelgono di venerare i demoni possono evocare Kostchtchie lasciando offerte insanguinate sugli altari scolpiti nel ghiaccio. Se il signore dei demoni sceglie di rispondere alla chiamata dei giganti, va a caccia e combatte al loro fianco per qualche tempo, contaminando i giganti del gelo con la sua feroce pazzia e la sua sete di sangue prima di scomparire di nuovo nell'Abisso. L'arma preferita di Kostchtchie è *Matalotok*, un martello da guerra forgiato dal dio dei giganti del gelo di nome Thrym (vedi l'appendice C per ulteriori informazioni su questo oggetto magico leggendario).

Nel corso della sua più recente visita ai Nove Inferi, Kostchtchie fu sconfitto dall'arcidiavolessa Zariel, che lo privò del suo martello e lo incatenò in fondo a questo baratro, sapendo che se l'avesse ucciso gli avrebbe soltanto consentito di riformarsi sul suo strato glaciale dell'Abisso. Senza *Matalotok*, l'immunità ai danni da freddo di Kostchtchie diventa resistenza ai danni da freddo.

Immobilizzato da una serie di catene magiche che si stringono progressivamente e gli impediscono di lanciare incantesimi, Kostchtchie se ne sta rannicchiato in una pozza di pece nera del diametro di 24 metri e profonda 3 metri in una caverna sul fondo del baratro, con le mani legate dietro la schiena. Le sue urla sacrileghe e i suoi orrendi epiteti echeggiano nel raggio di chilometri. Se i personaggi tentano di comunicare con il signore dei demoni ottengono come risposta solo grida gutturali di angoscia e di frustrazione. In alcuni sporadici momenti di lucidità, Kostchtchie fissa intensamente un personaggio e grida "LIBERAMI!" oppure "PORTAMI IL MIO MARTELLO!" parlando prima in Gigante e poi in Abissale. Se questo non sortisce la reazione desiderata, Kostchtchie ricorre all'uso della telepatia per contattare il personaggio più vicino, esigendo la sua immediata liberazione senza offrire niente in cambio.

Il Baratro

Il baratro è profondo 150 metri. Anche se gli appoggi per le mani e i piedi sono numerosi, la discesa fino al fondo è comunque ripida e pericolosa. I personaggi che non possono volare devono effettuare delle prove di Forza (Atletica) con CD 15 per salire o scendere lungo il baratro, se non possiedono degli attrezzi da scalatore. Se un personaggio fallisce la prova di 5 o meno, non fa progressi in quel turno. Se fallisce la prova di più di 5, cade sul fondo del baratro.

Guardie della Prigione

Un **diavolo delle catene** di nome Mazer e quattro **segugi infernali** fanno la guardia al signore dei demoni. Se si accorgono della presenza di qualche intruso, i segugi scendono dalle caverne più alte con un balzo e il diavolo emerge dalla fossa di pece.

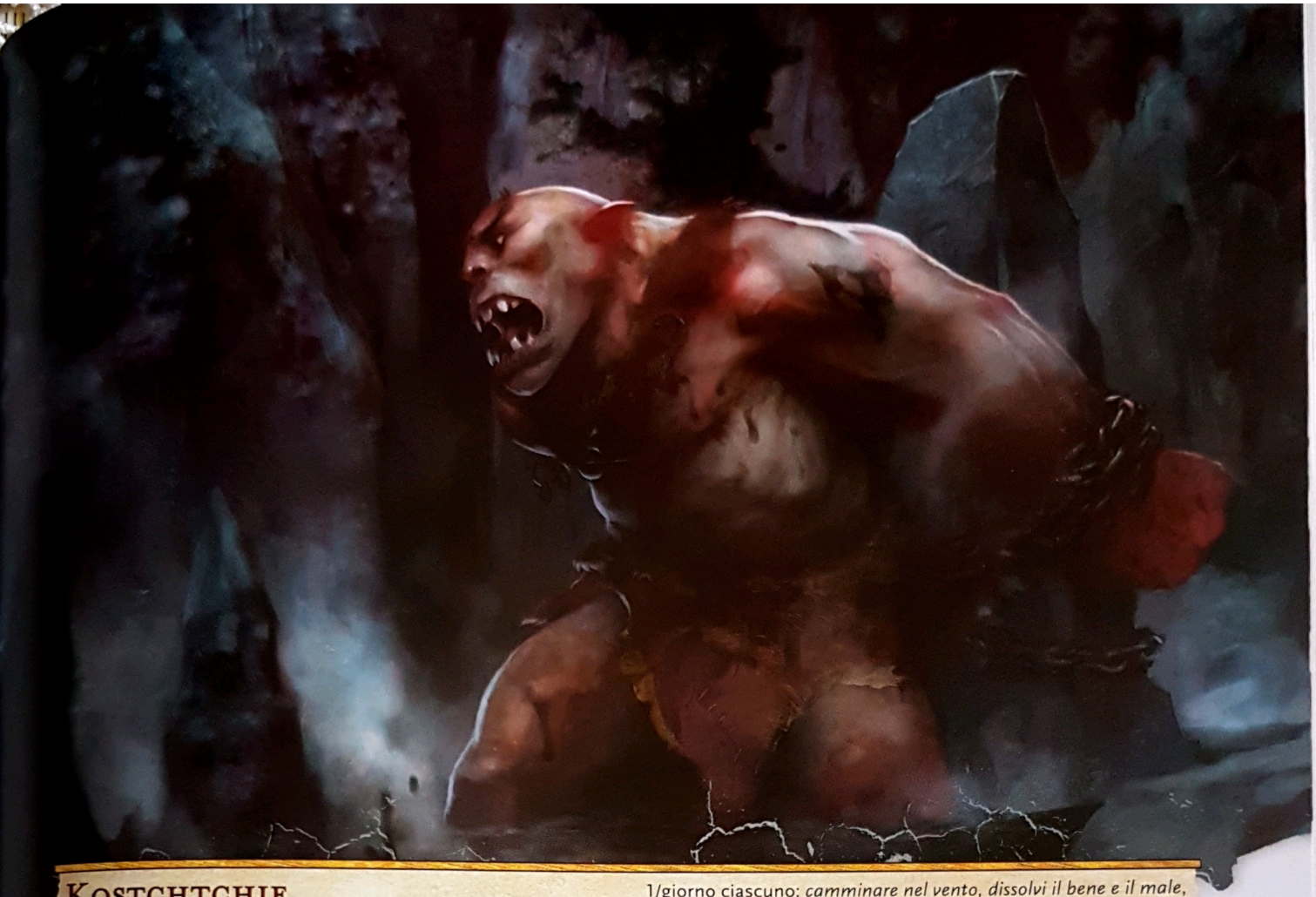
Mazer si assicura di tenere ben strette le catene di Kostchtchie in ogni momento. Nella fossa di pece ci sono dozzine di altre catene (ognuna lunga 30 metri) che Mazer può animare usando la sua azione di Catene Animate. Mazer usa quelle catene sciolte per legare i nemici o trascinarli nella fossa di pece, che è considerata terreno difficile.

Se il diavolo delle catene muore, le catene di Kostchtchie si allentano quanto basta da consentire al signore dei demoni di spezzarle e di liberarsi. Una volta libero dalle catene, il signore dei demoni recupera la sua capacità di lanciare incantesimi.

Sviluppo

Se Kostchtchie viene liberato, grida all'indirizzo di Zariel (in lingua Gigante) che verrà a prendersi il suo martello e giura di usarlo per schiacciarla. Poi lancia *camminare nel vento* e assume una forma di nube dotata di una straordinaria velocità di volare pari a 90 metri. In questa forma, si sposta a grande velocità sulla superficie di Avernus, determinato a recuperare il suo martello. Se i personaggi sono abbastanza rapidi da restare sulla sua scia, saranno condotti fino a Zariel (vedi il capitolo 5).

Una volta liberato Kostchtchie, i personaggi possono fare ritorno alla Cripta dei Cavalieri Infernali, dove Olanthius terrà fede alla parola data e rivelerà loro l'ubicazione della Cittadella Sanguinante (vedi il capitolo 4). Quando i personaggi stanno per lasciare le catacombe, chiede loro di dire a Yael che la ama, quando la vedranno.



Kostchtchie

Immondo Grande (demone), caotico malvagio

Classe Armatura 16 (armatura naturale)
Punti Ferita 243 (18d10 + 144)
Velocità 12 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
30 (+10)	12 (+1)	27 (+8)	18 (+4)	22 (+6)	19 (+4)

Tiri Salvezza Des +9, Cos +16, Sag +14
Abilità Intimidire +12, Percezione +14, Sopravvivenza +14
Resistenze ai Danni fulmine, fuoco
Immunità ai Danni freddo, veleno; contundente, perforante e tagliente da attacchi non magici
Immunità alle Condizioni affascinato, avvelenato, spaventato
Sensi Percezione passiva 24, vista pura 36 m
Linguaggi Abissale, Gigante, telepatia 36 m
Sfida 25 (75.000 PE)

Resistenza Leggendaria (3/Giorno). Se Kostchtchie fallisce un tiro salvezza, può scegliere invece di superarlo.

Resistenza alla Magia. Kostchtchie dispone di vantaggio ai tiri salvezza contro incantesimi e altri effetti magici.

Incantesimi Innati. La caratteristica innata da incantatore di Kostchtchie è Carisma (tiro salvezza degli incantesimi CD 20). Kostchtchie può lanciare i seguenti incantesimi innati, che non richiedono alcuna componente materiale:

A volontà: *comando, oscurità*

1/giorno ciascuno: *camminare nel vento, dissolvi il bene e il male, ferire, portale, telecinesi, teletrasporto*

Azioni

Multiattacco. Kostchtchie effettua due attacchi in mischia, di cui solo uno può essere un attacco con il morso.

Morso. *Attacco con Arma da Mischia:* +18 al tiro per colpire, portata 1,5 m, una creatura. *Colpito:* 13 (1d6 + 10) danni perforanti.

Matalotok (Martello da Guerra). *Attacco con Arma da Mischia:* +18 al tiro per colpire, portata 3 m, un bersaglio. *Colpito:* 19 (2d8 + 10) danni contundenti, o 21 (2d10 + 10) danni contundenti se usato a due mani, e l'arma emette un'esplosione di freddo che infligge 10 (3d6) danni da freddo a ogni creatura entro 9 metri da essa.

Azioni Leggendarie

Kostchtchie può effettuare 3 azioni leggendarie, scelte tra le opzioni sottostanti. Può usare solo un'opzione di azione leggendaria alla volta e solo alla fine del turno di un'altra creatura. Kostchtchie recupera le azioni leggendarie spese all'inizio del proprio turno.

Attacco. Kostchtchie effettua un attacco con un'arma da mischia.
Carica. Kostchtchie si muove fino alla sua velocità.
Maledizione (Costa 2 Azioni). Kostchtchie maledice una creatura situata entro 18 metri da lui e che egli sia in grado di vedere. La creatura maledetta ottiene vulnerabilità a tutti i danni inflitti da Kostchtchie fino alla fine del turno successivo di Kostchtchie.

Percorso dei Diavoli

Folgoratore di Demoni
Per personaggi di 8° livello
"La più pura delle anime attira gli immondi in una trappola infernale. Zap! Zap!"

Roveti di Ossa
Per personaggi di 8° livello
"Il vostro futuro è scritto col vostro sangue. Lei squarcerà le vostre vene per dipingere la storia che nascondete nel cuore."

Tomba di Uldrak
Per personaggi di 8° livello
"Un titano caduto o uno smidollato con manie di grandezza? Lascerò che siate voi a deciderlo."

Torre di Arkhan
Per personaggi di 9° livello
"Indossa la mano del male, eppure non riesce neanche a sfiorare il suo obiettivo."

Monumento a Tiamat
Per personaggi di 9° livello
"I diavoli draconici fanno il nido in un teschio gigante, da cui la regina dei draghi parla con cinque lingue."

Forgia di Bel
Per personaggi di 9° livello
"Un arciduca estromesso medita cupamente in un vulcano, impaziente di reclamare il trono perduto."

Sibriex
Per personaggi di 10° livello
"Si dice che un sibriex, un accumulatore di segreti e un cultore di orrori, sia antico quanto l'Abisso."

Relitto della Fortezza Volante
Per personaggi di 10° livello
"Un'arma creata per un arcidiavolo, devastata in battaglia e pronta per essere saccheggiata."

Diagramma 3.3: Il Percorso dei Diavoli

Folgoratore di Demoni

La più pura delle anime attira gli immondi in una *trappola infernale. Zap! Zap!*

—Il Cartografo

Quando i personaggi si avvicinano a quest'area, il DM legge o parafrasa il brano seguente:

> Una radiosa cascata di luce fuoriesce da un monumento di metallo arrugginito dalla forma simile alle mandibole sollevate di uno scarabeo gigante.

La luce si irradia da un **unicorno** di nome Mooncolor, intrappolato all'interno di una sfera di forza magica, del diametro di 3 metri, che impedisce il passaggio di qualsiasi materia al suo interno e blocca qualsiasi incantesimo lanciato dall'esterno all'interno o viceversa. La sfera è sospesa tra le spine del folgoratore, a 15 metri d'altezza dal terreno. Questa luce attira i demoni come una fiamma attira le falene, annientandoli quando si avvicinano. Finché è intrappolato nella sfera, l'unicorno non può usare alcuna delle sue capacità magiche.

La sfera bersaglia l'immondo più vicino che giunge entro 30 metri da essa, sprigionando un raggio di luce radiosa lungo una linea larga 1,5 metri e lunga fino a 30 metri, che si estende fino al bersaglio. Ogni creatura su quella linea che possieda 100 punti ferita o meno si disintegra in un cumulo di cenere. Le creature con più di 100 punti ferita sulla linea devono effettuare un tiro salvezza su Destrezza con CD 18; se lo falliscono, subiscono 260 (40d12) danni radiosi, mentre se lo superano, subiscono la metà di quei danni. Una volta che il folgoratore di demoni ha fatto fuoco, deve ricaricarsi per 1 minuto prima di poter fare fuoco di nuovo.

Per liberare l'unicorno, i personaggi devono distruggere la struttura di metallo arrugginita attorno ad esso, che ha CA 14, 250 punti ferita e immunità al veleno e ai danni psichici. La struttura si sbriciola quando scende a 0 punti ferita, facendo calare lentamente la sfera di forza fino al terreno, dove si dissolve. Se i personaggi liberano l'unicorno, la creatura li accompagna se il gruppo è prevalentemente di allineamento buono.

Ralzala la Dao

Una **dao** di nome Ralzala difende il folgoratore di demoni. Ralzala ha giurato fedeltà a Zariel per potersi vendicare di un dao rivale che aveva tentato di rovinarla. La dao si è pentita dell'accordo e vorrebbe rompere il patto che ha stretto con l'arcidiavolessa.

Ralzala si nasconde sottoterra alla base del folgoratore. Se i personaggi danneggiano il folgoratore, Ralzala emerge dal terreno, lancia *linguaggi* e propone loro un accordo. Rivela che l'arcidiavolo destituito Bel aiuterebbe volentieri i personaggi a spodestare Zariel. Se i personaggi aiutano Ralzala a spezzare il patto stretto con Zariel, la dao promette di indirizzarli alla Forgia di Bel e di scrivere per loro una lettera di presentazione.

Ralzala conosce un oracolo di nome Ruth la Rossa che sicuramente può trovare una soluzione al suo problema tramite la divinazione, ma essendo vincolata al folgoratore di demoni, Ralzala non è in grado di mettersi alla sua ricerca personalmente, quindi invia i personaggi a farlo in sua vece. La dao chiede ai personaggi di parlare con Ruth la Rossa nella foresta corrotta nelle vicinanze e di seguire le sue istruzioni su come spezzare il patto. Questo condurrà i personaggi ai Roveti di Ossa.



Roveti di Ossa

Il vostro futuro è scritto col vostro sangue. Lei *squarcerà le vostre vene per dipingere la storia che nascondete nel cuore.*

—Il Cartografo

Quando i personaggi arrivano in questo luogo, il DM legge o parafrasa il brano seguente ai giocatori:

> Un labirinto di alberi contorti e di rampicanti simili a ossa si stende davanti a voi. Gli alberi sono fusi a cadaveri calcificati e ricoperti di grappoli di funghi che si alimentano del sangue che trasuda dal sottobosco. Qua e là, stretti sentieri si inoltrano nel fitto del bosco.

In un'epoca ormai perduta, la megera notturna Ruth la Rossa corruppe una comunità di driadi contaminando le radici dei loro alberi con un veleno che agiva sulla mente. Le driadi furono corrotte dal male e la loro foresta fu strappata dalla Selva Fatata e trascinata su Avernus. Le driadi che resistettero al veleno morirono cercando di rifondersi con i loro alberi. Le altre si sbriciolarono in cenere e diventarono spiriti irrequieti e torturati simili a banshee. Soddisfatta del suo operato, Ruth la Rossa si stabilì nel cuore del bosco corrotto.

I personaggi possono avventurarsi nel bosco per curiosità o per trovare l'oracolo che, nelle speranze di Ralzala, può spezzare il suo patto con Zariel.

Incontri nei Roveti

Le descrizioni seguenti fanno riferimento alle aree contrassegnate nella mappa 3.4 (pagina 108).

B1. Entrate

I personaggi che aggirano il tratto aggrovigliato di boscaglia scoprono cinque sentieri separati che si addentrano nella vegetazione. Roveti invalicabili avviluppano la vegetazione al di fuori dei sentieri e crescono a un'altezza tale da oscurare il cielo.

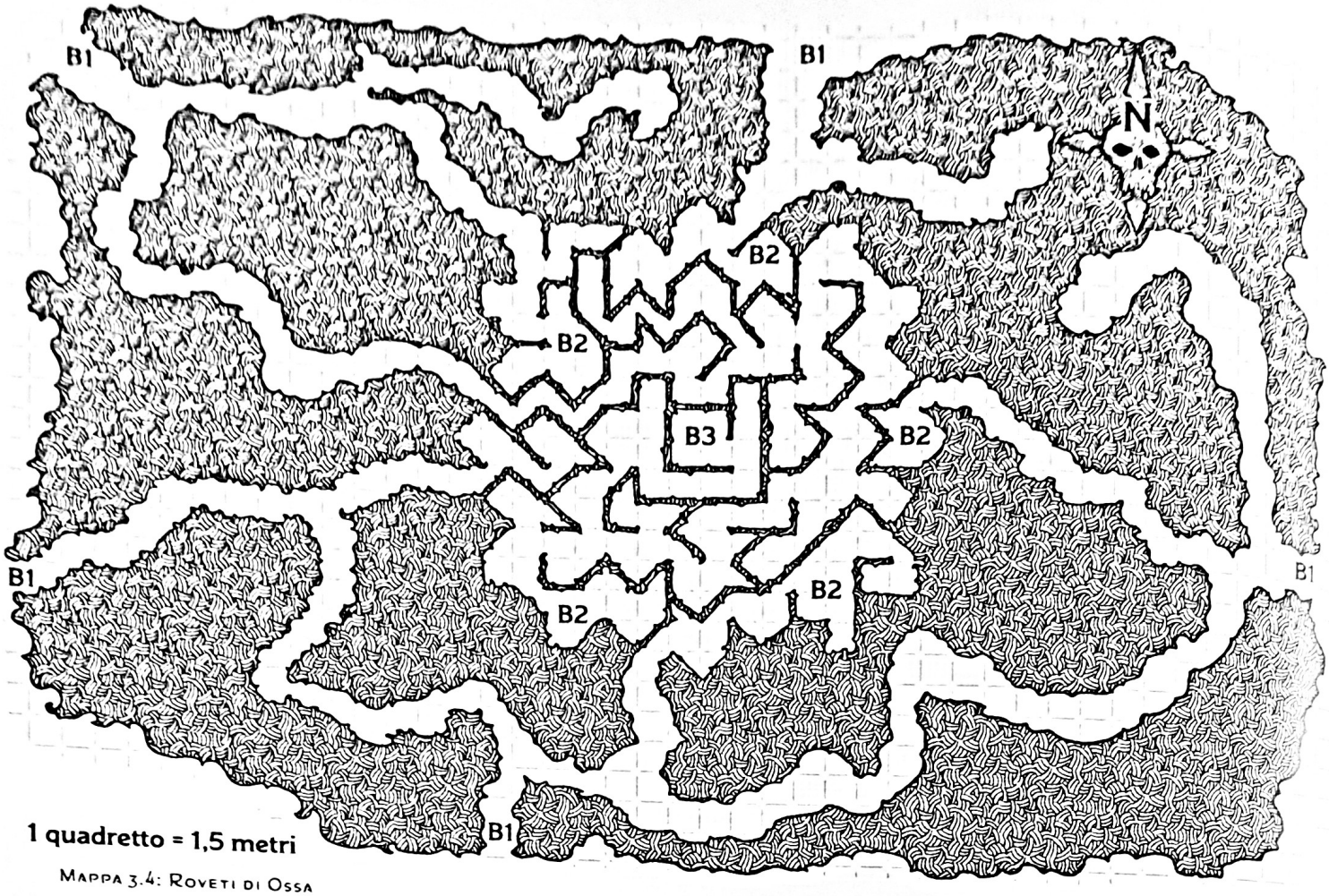
Per evitare di smarrirsi nel bosco, i personaggi devono effettuare con successo una prova di gruppo di Saggezza (Sopravvivenza) con CD 15. Se hanno successo, trovano la tana di Ruth la Rossa nel cuore del bosco (area B3). Se falliscono, incappano in uno dei vicoli ciechi elencati di seguito (area B2) e devono effettuare la prova di nuovo quando ripartono. Una volta che tutti e quattro i vicoli ciechi sono stati esplorati, il gruppo individua automaticamente la tana di Ruth la Rossa.

B2. Vicoli Ciechi

Se i personaggi si perdono tra i roveti, il DM tira sulla tabella "Vicoli Ciechi" per determinare dove finiscono oppure sceglie un risultato che i personaggi non abbiano ancora incontrato.

Vicoli Ciechi

d4	Vicolo Cieco
1	Cumuli striscianti
2	Spiriti delle driadi
3	Trappola delle spine
4	Viaggiatrice defunta



Mappa 3.4: Roveti di Ossa

Cumuli Striscianti. Tre **cumuli striscianti** emergono dai roveti e attaccano i personaggi.

Spiriti delle Driadi. Gli spiriti maledetti di tre driadi (si usa la scheda delle statistiche della **banshee** per rappresentarle) si avvicinano ai personaggi esigendo di ricordare "le meraviglie della vita". A discrezione del DM, un personaggio può ammansire gli spiriti con una storia toccante, un bacio, un canto o qualsiasi cosa che ricordi alle driadi la loro casa. Se i personaggi non riescono ad accontentarli, i tre spiriti attaccano.

Trappola delle Spine. I personaggi notano un bastone di biancospino intrappolato nei rovi all'estremità del sentiero, sepolto dietro un muro di spine dello spessore di 4,5 metri. Ogni sezione di spine quadrata con lato di 1,5 metri conta come terreno difficile e ha CA 11, 15 punti ferita, immunità ai danni psichici e vulnerabilità ai danni da fuoco. Se danneggiate ma non distrutte, le spine ricrescono magicamente al massimo della salute dopo 24 ore. Le spine trattengono ogni creatura che termina il proprio turno entro 1,5 metri da esse. Ogni creatura che inizia il proprio turno trattenuta dalle spine subisce 22 (4d10) danni taglienti dai rovi acuminati. Ona volta che una creatura è intralciata, può liberarsi solo se tutti i cespugli di spine entro 1,5 metri da essa vengono distrutti.

Il bastone al centro del labirinto è uno specchietto per le allodole e si sbriciola in polvere nelle mani di chiunque lo reclami.

Viaggiatrice Defunta. Il cadavere di una drow giace in fondo al sentiero, impalata su un groviglio di rampicanti famelici e con un'espressione di orrore dipinta sul volto. La viaggiatrice porta una *borsa divorante* appesa con una cinghia.

B3. Tana di Ruth la Rossa

Quando i personaggi arrivano in questo luogo, il DM legge o parafrasa il brano seguente ai giocatori:

> Una capanna simile a una caverna si erge al centro del labirinto. Centinaia di ossa e di parti del corpo penzolano dall'entrata appese a un filo e il soffitto è addobbato con una ghirlanda fatta di viscere insanguinate. Nugoli di mosche ronzano nell'aria.

Ruth la Rossa, una **megera notturna**, ha fatto la sua tana all'interno di questo macabro rifugio. Indossa un vestito fatto di ossa cucite assieme. Porta una collana fatta di teschi di neonati attorno al collo e canticchia ninnenanne in versi in continuazione (e in varie lingue) mentre parla.

Visitatori malvagi provenienti da tutto il multiverso giungono su Avernus per udire le divinazioni di Ruth la Rossa e assaggiare le sue misture mistiche. Se i personaggi menzionano a Ruth la Rossa la maledizione della dao, la megera offre loro un patto per fornire la sua assistenza (vedi "Reggere il Forte" sotto).

Ruth la Rossa vende pozioni stillate dal sangue, accettando in pagamento le *monete dell'anima* (vedi pagina 224) come elencato nella tabella "Affari con Ruth la Rossa". Ogni pozione impartisce uno sgradevole ma innocuo effetto collaterale quando viene bevuta: flatulenza, bubboni, perdita di capelli o qualsiasi altro odioso effetto estetico il DM possa concepire. Le sue divinazioni riproducono l'effetto di un incantesimo *comunione*, anche se Ruth la Rossa fornisce risposte alle domande senza doversi appellare a un essere divino.

Affari con Ruth la Rossa

Merci	Prezzo
Pozione comune o non comune	1 *moneta dell'anima*
Pozione rara	2 *monete dell'anima*
Incantesimo comunione	3 *monete dell'anima*

Reggere il Forte

Ruth la Rossa afferma di sapere come liberare la dao Ralzala dal suo patto, ma lo rivelerà ai personaggi solo se prima loro le faranno un favore. La megera spiega che l'ora del suo bagno è giunta da tempo: sono passati quasi due secoli da quando si è lavata l'ultima volta. Chiede ai personaggi di prenotare e pagare un trattamento di bellezza all'Estasi Infernale, presso l'Emporio Errante (pagina 125). Avverte i personaggi che c'è un'altra condizione che dovranno soddisfare prima di decidere: dovranno vegliare sul suo boschetto mentre lei non c'è. Se i personaggi attaccano o minacciano Ruth la Rossa durante queste trattative, la megera semplicemente si rifugia sul Piano Etereo e non fa ritorno finché non se ne vanno.

La megera notturna può scoprire dove si trova l'Emporio Errante tramite divinazione, versando qualche goccia del suo sangue sul terreno e studiando l'immagine che il sangue forma. Ruth la Rossa può quindi indicare un punto sulla mappa di Avernus in possesso dei personaggi (può trattarsi di un qualsiasi punto a scelta del DM). Quando i personaggi arrivano in quel luogo, si imbattono nell'Emporio Errante proprio come la megera notturna aveva predetto. Sebbene Ruth la Rossa sappia che il proprietario dell'Estasi Infernale è un rakshasa, non condivide questa informazione coi personaggi e si aspetta che lo scoprano da soli.

Se i personaggi fanno ritorno dall'Emporio Errante con la conferma dell'appuntamento di Ruth la Rossa, dovranno vegliare sul boschetto per qualche ora mentre la megera se ne va a fare il bagno. Durante questo arco di tempo, gli spiriti maledetti delle driadi si animano per distruggere la tana di Ruth la Rossa per punirla dei suoi crimini. Le loro forze sono costituite da due spiriti delle driadi (si usa la scheda delle statistiche della **banshee**) e da un albero non morto ambulante (si usa la scheda delle statistiche di un **treant**, con la differenza che l'albero è un non morto e possiede resistenza ai danni necrotici).

Se i personaggi sconfiggono i non morti, Ruth la Rossa tiene fede alla sua parte del patto quando torna. Altrimenti, l'albero non morto fa crollare l'entrata alla capanna di Ruth la Rossa. La megera notturna è irritata dall'accaduto e usa il tratto Forma Eterea per attraversare l'entrata crollata della sua caverna, scomparendo all'interno della sua tana senza dire neanche una parola.

Tesoro

Gli spiriti delle driadi non possiedono alcun tesoro, ma l'albero non morto contiene lo scheletro di uno gnomo defunto in una cavità interna del suo tronco. Lo scheletro indossa un cappello da strega (in realtà un *cappello del camuffamento*) e stringe in mano una *bacchetta del mago da guerra +1*.

Sviluppo

Per tenere fede alla sua parte del patto, Ruth la Rossa rivela che Ralzala deve bere il sangue di un titano per liberarsi dal patto con Zariel. La megera notturna aggiunge che Uldrak potrebbe essere d'aiuto, ma avverte i personaggi che "non è più quello di un tempo". Se i personaggi le mostrano la mappa, la megera indica su di essa il punto in cui si trova Uldrak. Questo consente al gruppo di raggiungere la Tomba di Uldrak.

Tomba di Uldrak

Un titano caduto o uno smidollato con manie di grandezza? Lascerò che siate voi a deciderlo.

—Il Cartografo

Quando i personaggi arrivano in quest'area, il DM legge o parafrasa il brano seguente ai giocatori:

> L'elmo spaccato e la spada di un titano giacciono semisepolti tra le ceneri di Avernus. Una pietra sferica incastonata nel pomolo della spada risplende ancora di un bagliore scarlatto.

L'empireo Uldrak era sceso nei Nove Inferi per uccidere Tiamat e reclamare la gloria di quell'atto per la sua divinità, Surtur, ma fu rapidamente sconfitto dalla regina dei draghi. L'empireo non fu ucciso; Tiamat decise invece di maledirlo per la sua impudenza trasformandolo in un **diavolo spinato**. Questa sventurata creatura ora si nasconde all'interno dell'elmo che un tempo indossava. Uldrak è rimasto in questo rifugio da millenni, tramando disperatamente per tornare alla sua forma di un tempo.

Trattare con Uldrak

Uldrak è una creatura amareggiata che ricorda ben poco del suo passato. Molto tempo fa scoprì come rimuovere la sua maledizione, ma la soluzione era talmente oltre la sua portata che si rassegnò al fallimento. Ora è più interessato a rimediare di che sopravvivere che a tentare di scappare dai Nove Inferi.

Il retaggio empireano di Uldrak permane ancora nella sua voce. L'empireo capisce tutti i linguaggi e quando parla passa casualmente a usare la lingua Gigante. I millenni di isolamento hanno sconvolto la sua mente e ora discute spesso con se stesso, anche di fronte a degli sconosciuti.

Uldrak rivela la sua storia a chiunque gli chieda indicazioni sull'ubicazione dell'empireo. Se i personaggi sono venuti qui per stillare il sangue di Uldrak (vedi "Roveti di Ossa" sopra), possono effettuare una prova di Intelligenza (Arcano) con CD 12 quando scoprono che Uldrak ora è un immondo. Se hanno successo, intuiscono che il sangue deve essere versato dalla sua forma di titano per spezzare la maledizione della dao. Fortunatamente, Uldrak ha un piano (vedi "Sviluppo" sotto).

Tesoro. La sfera incastonata nel pomolo di Uldrak è un *globo dei draghi*: un oggetto essenziale nel piano di Uldrak per spezzare la maledizione che lo affligge.

Sviluppo

Per recuperare la sua vera forma, Uldrak deve versare il sangue di Tiamat sul terreno di Avernus. Combattere Tiamat nella sua forma attuale sarebbe una follia, ma Uldrak ha saputo che un dragonide di nome Arkhan il Crudele possiede alcune gocce del sangue di Tiamat in un reliquiario che porta appeso al collo. Uldrak rivela che la "gemma" che risplende sul pomolo della sua vecchia spada è in realtà un *globo dei draghi*, un oggetto che sicuramente interesserebbe ad Arkhan. Suggerisce ai personaggi di scambiare il globo con il reliquiario di Arkhan per poi tornare qui. Se i personaggi acconsentono, Uldrak fornisce loro le indicazioni per raggiungere la Torre di Arkhan.



Torre di Arkhan

Indossa la mano del male, eppure non riesce
neanche a sfiorare il suo obiettivo.

—Il Cartografo

Quando i personaggi arrivano in quest'area, il DM legge o parafrasa il brano seguente ai giocatori:

> Una torre scura si staglia all'orizzonte: la guglia nera si innalza per decine e decine di metri e gli spalti sono pieni di teschi bruciacchiati e impalati su picche di ferro. La punta della torre si scinde in cinque guglie più piccole che si protendono verso il cielo come dita artigliate. Attorno alla cima della torre vola in cerchio un grande drago bianco sporco di cenere e di fuliggine.
>
> Quando vi avvicinate alla torre, notate numerose creature che arrancano sugli spalti: guardie non morte in vari stati di decomposizione.

Arkhan il Crudele ha reclamato questa torre come sua base. Qui, con l'aiuto di Krull, un tortuga sacerdote della morte di Tiamat, il dragonide combattente cerca un modo per imporre la sua volontà all'artefatto noto come la *Mano di Vecna*, nella speranza di usare i suoi segreti per liberare la regina dei draghi malvagi Tiamat dai Nove Inferi. Arkhan si è recato fino a un monumento vicino per entrare in comunione con la sua dea e ha lasciato Krull nell'area.

I draghi hanno strappato le rocce di ossidiana di cui è fatta la torre di Arkhan dai vulcani infuocati di Avernus. Cinquanta **scheletri** e trenta **zombi** si ergono a difesa della torre, protetta anche da un **drago bianco adulto** di nome Obatala. Quando si accorge della presenza degli intrusi, il drago ruggisce per avvertire **Krull** (vedi la relativa scheda

Krull

Umanoide Medio (tortuga), legale malvagio

Classe Armatura 17 (armatura naturale)
Punti Ferita 117 (18d8 + 36)
Velocità 9 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
20 (+5)	14 (+2)	15 (+2)	12 (+1)	20 (+5)	12 (+1)

Tiri Salvezza Sag +8, Car +4
Abilità Arcano +4, Medicina +8, Natura +4, Sopravvivenza +8
Sensi Percezione passiva 15
Linguaggi Aquan, Comune, Draconico
Sfida 6 (2.300 PE)

Trattenere il Respiro. Krull può trattenere il respiro per 1 ora.

Distruzione Inevitabile. I danni necrotici inflitti dagli incantesimi di Krull ignorano la resistenza ai danni necrotici.

Incantesimi. Krull è un incantatore di 14° livello: la sua caratteristica da incantatore è Saggezza (tiro salvezza degli incantesimi CD 16, +8 al tiro per colpire degli attacchi con incantesimo). Ha preparato i seguenti incantesimi da chierico:

Trucchetti (a volontà): *fiamma sacra, resistenza, riparare, salvare i morenti, taumaturgia, tocco gelido*

1° livello (4 slot): *cura ferite, individuazione del bene e del male, infliggi ferite, raggio di infermità, vita falsata*
2° livello (3 slot): *arma spirituale, blocca persone, cecità/sordità, raggio di affaticamento, riposo inviolato*
3° livello (3 slot): *animare morti, cerchio magico, guardiani spirituali, parlare con i morti, tocco del vampiro*
4° livello (3 slot): *divinazione, esilio, inaridire, interdizione alla morte, localizza creatura*
5° livello (2 slot): *contagio, guscio anti-vita, nube mortale, ristorare superiore*
6° livello (1 slot): *creare non morti, visione del vero*
7° livello (1 slot): *parola divina, rigenerazione*

Azioni

Artigli. *Attacco con Arma da Mischia:* +8 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 7 (1d4 + 5) danni perforanti.

Maglio +1. *Attacco con Arma da Mischia:* +9 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 13 (2d6 + 6) danni contundenti più 9 (2d8) danni necrotici.

Guscio Difensivo. Krull si ritrae nel suo guscio. Finché non ne esce con un'azione bonus, possiede un bonus di +4 alla CA e dispone di vantaggio ai tiri salvezza su Forza e Costituzione. Mentre si trova nel guscio, Krull è prono, la sua velocità è pari a 0 e non può essere aumentata, subisce svantaggio ai tiri salvezza su Destrezza, non può effettuare reazioni e l'unica azione che può effettuare è uscire dal suo guscio.

delle statistiche), che esce dalla torre per accogliere i nuovi arrivati. Krull, sul cui guscio sono incise rune in Draconico con preghiere a Tiamat, è accompagnato da quattro **ghoul** che fungono da suoi assistenti. I ghoul rosicchiano le ossa e scrutano i personaggi famelicamente mentre Krull negozia con loro. In nessuna circostanza Krull consente agli intrusi di entrare nella torre a nove piani, di interferire nei suoi esperimenti o di intrufolarsi negli alloggi di Arkhan.

Krull è disposto a condurre i personaggi da Arkhan se hanno qualcosa di prezioso in loro possesso, come il *globo dei draghi* recuperato dalla Tomba di Uldrak o l'unicorno salvato dal folgoratore di demoni (pagina 106). In caso contrario, il tortuga intima ai personaggi di andarsene immediatamente, altrimenti moriranno.

Oltre ai non morti schierati a difesa, la torre ospita quattro piccoli draghi al suo interno: un **drago nero giovane** di nome Slarkas, un **drago blu giovane** di nome Vistalancer, un **drago verde giovane** di nome Vermilius e un **drago rosso cucciolo** soprannominato Flash. Questi draghi attaccano i personaggi che invadono la torre e combattono fino alla morte per difenderla.

Tesoro. Krull impugna un *maglio +1* e tiene cinque *pozioni di guarigione* e due *monete dell'anima* (vedi pagina 224) in una borsa a tracolla. La torre è occupata da laboratori, obitori e nidi con uova di drago che potrebbero contenere altri tesori protetti da interdizioni magiche, a discrezione del DM.

Sviluppo

Se i personaggi convincono Krull a condurli da Arkhan, il tortuga li guida senza rischi al Monumento a Tiamat (pagina 112). I personaggi potrebbero anche sorvegliare la torre di Arkhan e attendere il ritorno del dragonide. In questo caso, Arkhan reagirà esattamente come al Monumento a Tiamat, con la differenza che non potrà evocare la chimera Asojano.



Arkhan il Crudele

Umanoide Medio (dragonide), legale malvagio

Classe Armatura 23 (*armatura completa di scaglie di drago e ossidiana*, scudo)
Punti Ferita 221 (26d8 + 104)
Velocità 12 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
20 (+5)	12 (+1)	18 (+4)	10 (+0)	10 (+0)	18 (+4)

Tiri Salvezza Sag +5, Car +9
Abilità Atletica +10, Inganno +9, Intimidire +9
Resistenze ai Danni fuoco, veleno; contundente, perforante e tagliente da attacchi non magici
Immunità alle Condizioni spaventato
Sensi Percezione passiva 10, scurovisione 18 m (può vedere le creature invisibili entro la stessa gittata)
Linguaggi Comune, Draconico
Sfida 16 (15.000 PE)

Aura di Odio. Mentre Arkhan non è incapacitato, lui e tutti gli immondi e i non morti entro 9 metri da lui infliggono 4 danni extra ogni volta che colpiscono con un attacco con arma da mischia (già calcolato negli attacchi di Arkhan). Questi danni extra sono dello stesso tipo dei danni dell'arma.

Mano di Vecna. La *Mano di Vecna* possiede 8 cariche e recupera 1d4 + 4 cariche spese ogni giorno all'alba. Arkhan può lanciare gli incantesimi seguenti con la mano spendendo il numero specificato di cariche (tiro salvezza degli incantesimi CD 18): *dito della morte* (5 cariche), *lentezza* (2 cariche), *sonno* (1 carica) e *teletrasporto* (3 cariche).

Incantesimi Innati. La caratteristica da incantatore di Arkhan è Carisma (tiro salvezza degli incantesimi CD 17). Può lanciare i seguenti incantesimi innati, che non richiedono alcuna componente materiale:

3/giorno ciascuno: *animare morti*, *punizione marchiante* (al 4° livello), *rinascita*
1/giorno ciascuno: *costrizione*, *rianimare morti*

Equipaggiamento Speciale. Arkhan impugna *Divoratrice di Fano* (vedi pagina 223) e indossa un'*armatura completa di scaglie di drago e ossidiana* (vedi pagina 223). L'armatura fornisce ad Arkhan vantaggio alle prove di caratteristica e ai tiri salvezza effettuati per evitare o terminare la condizione di afferrato su di lui.

Azioni

Multiattacco. Arkhan effettua tre attacchi con le armi.

Divoratrice di Fano (Ascia da Battaglia). *Attacco con Arma da Mischia:* +13 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 16 (1d8 + 12) danni taglienti, o 17 (1d10 + 12) danni taglienti se usata a due mani, più 9 (2d8) danni da freddo. Se il bersaglio è una creatura e Arkhan ottiene un 20 al tiro per colpire, la creatura subisce 9 (2d8) danni necrotici extra e Arkhan recupera un ammontare di punti ferita pari ai danni necrotici inflitti.

Giavellotto. *Attacco con Arma da Mischia o a Distanza:* +10 al tiro per colpire, portata 1,5 m o gittata 9/36 m, un bersaglio. *Colpito:* 8 (1d6 + 5) danni perforanti, più 4 danni perforanti e 9 (2d8) danni da freddo se il giavellotto è stato usato per effettuare un attacco in mischia.

DAVID SLADEK

Monumento a Tiamat

I diavoli draconici fanno il nido in un teschio *gigante, da cui la regina dei draghi parla con cinque lingue.*

—Il Cartografo

Quando i personaggi arrivano in questo luogo, il DM legge o parafrasa il brano seguente ai giocatori:

> Il teschio di un drago colossale poggia contro il fianco di una montagna, circondato da ossa grandi quanto edifici. Un fumo acre si innalza dalle fauci del teschio. Un tendone militare è stato piantato tra le ossa e accanto ad esso è parcheggiata una macchina da guerra infernale a due ruote.
>
> Attorno al tendone è visibile una dozzina di sibilanti umanoidi rettiliformi con spade scintillanti, scaglie bianche e ali bianche e membranose.

Un tunnel sul fondo del teschio conduce alla tana di Tiamat. Si crede che i diavoli annidati nel teschio, gli abishai, obbediscano agli ordini di Tiamat... o forse fanno la guardia alla sua prigione su ordine di Asmodeus.

Dalle profondità della sua tana, Tiamat sente le preghiere e i pronunciamenti dei suoi servi fedeli che la chiamano dalle fauci del colossale teschio di drago. Se la regina dei draghi sceglie di rispondere, le sue cinque voci sibilanti emergono dall'oscurità, amplificate dal teschio: impartiscono comandi e completano le frasi l'una dell'altra.

Sarebbe una follia lanciare un assalto a questo luogo senza disporre di un esercito. Abishai di tutti i colori si annidano nelle caverne solforose dietro al teschio e dozzine di **abishai bianchi** (vedi pagina 228 per la loro scheda delle statistiche) si riversano all'esterno per contrastare ogni tentativo di assalto o di invasione.

La macchina da guerra infernale parcheggiata accanto al tendone è una Biruote Diabolica (vedi pagina 218) che appartiene a Torogar Steelfist, il minotauro guardia del corpo di Arkhan il Crudele.



Torogar Steelfist

Mostruosità Grande, legale malvagio

Classe Armatura 17 (armatura naturale)
Punti Ferita 168 (16d10 + 80)
Velocità 12 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
25 (+7)	17 (+3)	20 (+5)	8 (–1)	9 (–1)	16 (+3)

Tiri Salvezza For +11, Cos +9
Abilità Atletica +11, Inganno +7, Intimidire +7, Sopravvivenza +3
Sensi Percezione passiva 9, scurovisione 18 m
Linguaggi Abissale, Comune
Sfida 11 (7.200 PE)

Scatto Incornante. Immediatamente dopo avere effettuato l'azione di Scatto, Torogar può effettuare un attacco in mischia con le corna.

Ricordo Labirintico. Torogar è in grado di ricordarsi alla perfezione qualsiasi tragitto che abbia già percorso.

Ira (Ricarica dopo un Riposo Breve o Lungo). Come azione bonus, Torogar può entrare in uno stato d'ira che dura 1 minuto. L'ira termina in anticipo se Torogar cade privo di sensi o se il suo turno termina e non ha attaccato una creatura ostile o subito danni dal suo ultimo turno. Mentre è in preda all'ira, Torogar ottiene i benefici seguenti:

- Dispone di vantaggio alle prove di Forza e ai tiri salvezza su Forza.
- Infligge 3 danni extra quando colpisce un bersaglio con un attacco con arma da mischia.
- Possiede resistenza ai danni contundenti, perforanti e taglienti.

Equipaggiamento Speciale. Torogar indossa i *guanti d'arme della furia infuocata* (vedi pagina 224) e una *cintura della forza dei giganti del fuoco*. Senza la cintura, la sua Forza è 21. Porta inoltre con sé una *moneta dell'anima* (vedi pagina 224).

Azioni

Multiattacco. Torogar effettua tre attacchi: due con le scimitarre e uno con le corna.

Scimitarra. *Attacco con Arma da Mischia:* +11 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 14 (2d6 + 7) danni taglienti, o 17 (2d6 + 10) danni taglienti mentre è in ira, più 3 (1d6) danni da fuoco dei *guanti d'arme della furia infuocata*.

Corna. *Attacco con Arma da Mischia:* +11 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 16 (2d8 + 7) danni perforanti o 19 (2d8 + 10) danni perforanti mentre è in ira.

Arkhan il Crudele

Il dragonide **Arkhan il Crudele** (vedi pagina 111 per la sua scheda delle statistiche) si trova nel tendone assieme al suo compagno, la **manticora** Chango, e a **Torogar Steelfist**, il feroce minotauro che funge da sua guardia del corpo (vedi la relativa scheda delle statistiche). Arkhan è in visita al monumento per entrare in comunione con la sua regina e per fare rapporto sul suo prolungato sforzo di volontà per padroneggiare la *Mano di Vecna*, di cui è entrato in possesso durante una breve escursione nel mondo di Exandria.

Se i personaggi si avvicinano all'accampamento di Arkhan, i dodici **abishai bianchi** (vedi pagina 228 per la loro scheda delle statistiche) presenti all'accampamento si fanno avanti in tutta fretta per intercettarli. I personaggi accompagnati da Krull il tortuga (vedi "Torre di Arkhan" a pagina 110) o in possesso di qualcosa che Arkhan potrebbe ritenere di valore hanno il permesso di avvicinarsi al campo.

Arkhan crede di poter usare la *Mano di Vecna* per trovare il modo di liberare Tiamat dalla sua prigione nei Nove Inferi, ma solo se la mano non lo uccide prima. La mano sta lentamente corrompendo la carne di Arkhan e decomponendo il suo corpo su un lato. Per rallentare il suo declino, Arkhan è obbligato a usare la *Mano di Vecna* per sopprimere la vita dalle creature di allineamento buono. Se i personaggi tentano di raggiungere un accordo con Arkhan (per una fiala del sangue di Tiamat o per il suo aiuto nel contattare la regina dei draghi in persona), Arkhan esige il sacrificio di una creatura di allineamento buono in cambio. Lulu è una candidata ideale, come anche l'unicorno Mooncolor (vedi "Folgoratore di Demoni" a pagina 106). Offrire in sacrificio una creatura del genere ad Arkhan è un atto malvagio.

In battaglia, Arkhan usa *punizione marchiante* per incanalare il potere radioso di Tiamat nei suoi attacchi con le armi. Se lo scontro volge al peggio, usa il potere di *teletrasporto* della *Mano di Vecna* per fare ritorno alla sua torre col maggior numero di alleati possibile. Se uno o più dei suoi compagni cadono in battaglia, Arkhan usa gli incantesimi *rinascita* e *rianimare morti* per riportarli in vita al più presto possibile.

Se Arkhan si ritrova sopraffatto dagli avversari, ordina agli abishai di attaccare. Arkhan può anche usare un'azione bonus per chiamare a sé Asojano, una **chimera** annidata nelle profondità del colossale teschio di drago. Questo mostro malvagio al servizio di Tiamat considera Arkhan un amico e un alleato.

Sviluppo

I personaggi molto probabilmente verranno qui per contrattare con Arkhan e ottenere la fiala del sangue di Tiamat in suo possesso. Se acquisiscono il reliquiario, possono consegnare il sangue di Tiamat a Uldrak e usarlo per spezzare la sua maledizione. Uldrak, emozionato, spruzza il contenuto della fiala sul terreno. Pochi istanti dopo, Uldrak si spoglia della sua pelle di immondo e cresce fino a tornare alla sua vera forma, quella di un **empireo** legale malvagio. Con una risata di esultanza, Uldrak strappa la spada dal terreno e fornisce volentieri ai personaggi quattro litri del suo sangue, che potranno usare per spezzare la maledizione di Ralzala. Fatto questo, lancia *spostamento planare* per fare ritorno al reame della sua divinità, Surtur.

Tornati al folgoratore di demoni, i personaggi scoprono che anche Ralzala mantiene la parola data. Dopo avere bevuto il sangue dell'empireo per liberarsi dal patto stretto, stila la lettera di presentazione a Bel su una tavoletta di basalto e spiega ai personaggi come raggiungere il rifugio di Bel, situato in un vulcano. L'avventura prosegue alla Forgia di Bel.

Forgia di Bel

Un arciduca estromesso medita cupamente in un *vulcano, impaziente di reclamare il trono perduto.*

—Il Cartografo

Quando i personaggi arrivano in questo luogo, il DM legge o parafrasa il brano seguente ai giocatori:

> Un vulcano mastodontico incombe all'orizzonte. Nuvole di fiamme e di cenere si innalzano dal suo cratere e l'aria è scossa dal riverbero dei suoi collerici boati. Una vasta fortezza a più strati è stata scavata lungo i pendii rocciosi del vulcano.

Bel, uno dei più grandi strateghi militari dei Nove Inferi, risiede in questa fortezza di ferro. Da questo bastione, il secondo in comando di Zariel ed ex-signore di Avernus dirige le forge che fabbricano armi e armature per la Guerra Sanguinosa.

Un esercito di diavoli sorveglia la fortezza di Bel e la sua magia oscura lo avverte della presenza di qualsiasi intruso entro le sue mura. Gli sconosciuti che si avvicinano troppo vengono assaliti da una squadra d'assalto di due **diavoli cornuti** che guidano dieci **diavoli barbuti**. Se gli intrusi sopravvivono e permangono nell'area, un intero esercito di diavoli cala su di loro.

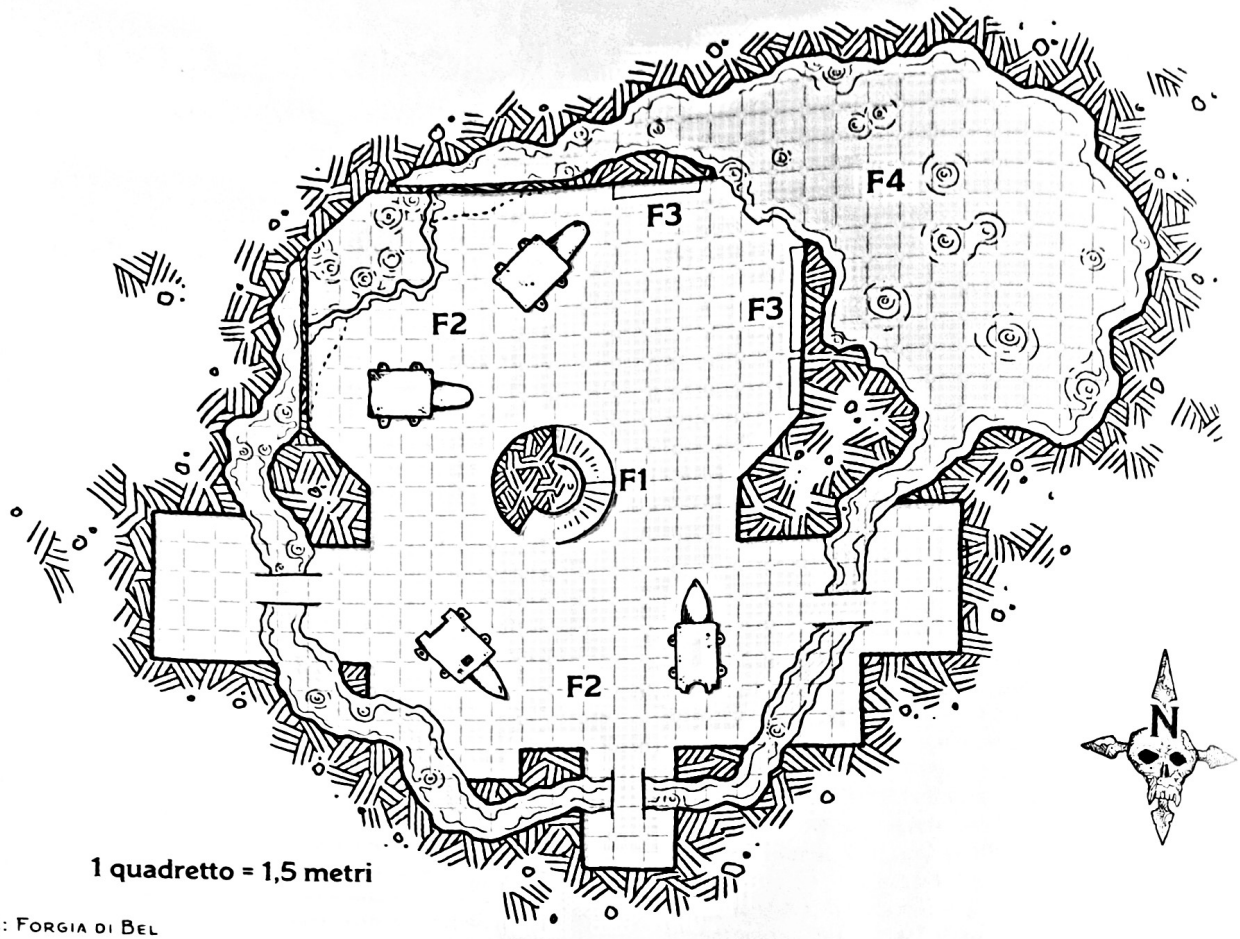
I personaggi possono ottenere un'udienza presso Bel se possiedono una lettera di presentazione (che la dao Ralzala può fornire) o se vengono catturati o uccisi dalle forze di Bel. Bel adora rianimare dalla morte i suoi nemici per interrogarli, specialmente se sembrano essere degli stranieri. Infiltrarsi nella fortezza di Bel è possibile, ma solo se i personaggi hanno modo di schermarsi magicamente dalle sue divinazioni. Se fanno amicizia con Olanthius (vedi "Cripta dei Cavalieri Infernali" a pagina 101), stringono un nuovo patto con Ruth la Rossa (vedi "Roveti di Ossa" a pagina 107) o compiono una missione per Mefistofele (vedi "Specchio di Mephistar" a pagina 99), possono facilmente infiltrarsi nella fortezza di Bel intrufolandosi all'interno con il tributo che il loro alleato presenta a Bel. Che i personaggi si introducano di soppiatto, arrivino con una lettera di presentazione o siano messi sotto custodia, prima o poi arrivano al livello inferiore della fortezza di Bel, dove si trova il rifugio di Bel.

Tratti della Forgia

La forgia di Bel è scavata nella roccia vulcanica e tutti i suoi soffitti sono alti 15 metri. Gli altri tratti della forgia sono riassunti di seguito.

Calore. La forgia di Bel è insopportabilmente calda e la temperatura ambientale varia dai 55 ai 65 gradi. Questo caldo estremo ha degli effetti nocivi sulle creature non acclimatate a tali ambienti (vedi "Caldo Estremo" nel capitolo 5 della *Dungeon Master's Guide*).

Lava. Fiumi di lava scoperti scorrono nei canali che attraversano tutta la forgia, per fondere i minerali estratti e ammorbidire il metallo. Una creatura che entra nella lava per la prima volta nel suo turno o vi inizia il suo turno subisce 33 (6d10) danni da fuoco. I danni aumentano a 99 (18d10) danni da fuoco se la creatura è interamente immersa nella lava.



Mappa 3.5: Forgia di Bel

Incontri nella Forgia

Le descrizioni seguenti fanno riferimento alle aree contrassegnate nella mappa 3.5.

F1. Discesa nella Forgia

Quando i personaggi arrivano al livello più basso della fortezza di Bel, il DM legge il brano seguente ai giocatori:

> Una scala a chiocciola in ferro battuto scende in una forgia cavernosa. Tortuosi canali di lava bollente attraversano il complesso, proiettando una luce infuocata su incudini enormi. Giganti incatenati, con la pelle nera come il carbone e la chioma arancione come la fiamma, forgiano armi sotto lo sguardo malevolo di un diavolo della fossa seduto su un trono volante. In tutta la forgia, le scintille cadono come pioggia.

Il diavolo della fossa è Bel (vedi "Interpretare Bel" più sotto). Soltanto lui può controllare il suo trono volante Grande, che ha una velocità di volare di 4,5 metri e può fluttuare.

F2. Giganti del Fuoco Fabbri

Quattro **giganti del fuoco** in catene usano martelli e incudini enormi per forgiare armi e armature infernali sotto l'occhio vigile di Bel. Un ammasso di oggetti formato gigante è stato accumulato accanto all'incudine di ogni gigante: secchi di ferro contenenti acqua oleosa, spire di catene unte, cumuli di limature di ferro e altro ancora.

I giganti del fuoco si chiamano Drumra, Jalt, Rosska e Zrakorn. Finché sono incatenati, i giganti hanno una velocità base sul terreno di 3 metri. I giganti disprezzano Bel, ma sono obbligati magicamente a obbedire ai suoi ordini. Solo Bel può sganciare o spezzare le catene che li vincolano.

F3. Rastrelliere per Armi

Queste rastrelliere sono cariche di armi che attendono di essere consegnate alle prime linee della Guerra Sanguinosa. Molte sono troppo grosse per essere impugnate efficacemente da personaggi di taglia Piccola o Media.

Tesoro. Tra le armi più grandi, ci sono tre armi magiche a misura di personaggi Piccoli e Medi: un paio di *giavellotti del fuoco infernale* e uno *spadone del fuoco infernale* (vedi pagina 223).

F4. Pozza di Magma

All'interno di questa caverna, tralicci d'acciaio e un'impalcatura sorreggono un enorme e terribile nuovo macchinario sospeso sopra una pozza di magma. Il macchinario è l'arma segreta che Bel intende usare nella sua guerra fredda per spodestare Zariel. Quando i personaggi arrivano qui, la macchina infernale è ancora in costruzione e tutt'altro che completa.

Interpretare Bel

Bel (vedi la relativa scheda delle statistiche) sorveglia la produzione di armi e armature destinate alla Guerra Sanguinosa. Anche se Asmodeus ha ordinato a Zariel di accettare Bel come suo consigliere, Bel e Zariel si disprezzano a vicenda e attuano diversivi di ogni genere per tenersi a debita distanza. Quando Bel viene a sapere

delle intenzioni dei personaggi, decide di usarli come pedine per logorare Zariel e, col tempo, spodestarla.

In apparenza, Bel interpreta la parte del fedele vassallo di Zariel, ma in segreto usa la telepatia per ordire un infido complotto assieme ai personaggi. Il piano di Bel è il seguente:

- Bel vuole che i personaggi recuperino nove verghe di adamantio che sono state rubate dalla sua forgia dalle spie di Zariel. Quando tutte e nove le verghe gli saranno restituite, Bel sarà disposto a rivelare l'ubicazione della Cittadella Sanguinante.
- Bel suggerisce ai personaggi di parlare con un sibriex che è stato catturato di recente dalle sue spie. I sibriex amano accumulare conoscenze proibite e questo in particolare si è rivelato una valida fonte di informazioni per Bel. Potrebbe sapere dove le spie di Zariel hanno nascosto le verghe di adamantio.
- Per aiutare i personaggi a raggiungere il sibriex, Bel si offre di dotarli di un barcone con cui potranno solcare le acque dello Stige.

Bel non dice ai personaggi che il Compagno (che lui chiama l'Insidiatore Solare) è stato costruito nella sua forgia e non rivela nemmeno che c'è un planetar intrappolato al suo interno. Bel evita anche di menzionare che le nove verghe di adamantio sono le chiavi che aprono



Bel

Immondo Grande (diavolo), legale malvagio

Classe Armatura 19 (armatura naturale)
Punti Ferita 364 (27d10 + 216)
Velocità 9 m, volare 18 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
28 (+9)	14 (+2)	26 (+8)	25 (+7)	19 (+4)	26 (+8)

Tiri Salvezza Des +9, Cos +15, Sag +11
Abilità Arcano +14, Inganno +15, Intuizione +11, Persuasione +15
Resistenze ai Danni freddo; contundente, perforante e tagliente da attacchi non magici con armi non argentate
Immunità ai Danni fuoco, veleno
Immunità alle Condizioni avvelenato
Sensi Percezione passiva 14, vista pura 36 m
Linguaggi Comune, Infernale, telepatia 36 m
Sfida 25 (75.000 PE)

Aura di Paura. Ogni creatura ostile a Bel che inizi il proprio turno entro 6 metri da lui deve effettuare un tiro salvezza su Saggezza con CD 23, a meno che Bel non sia incapacitato. Se la creatura non supera il tiro salvezza, è spaventata fino all'inizio del suo turno successivo. Se invece supera il tiro salvezza, la creatura è immune all'Aura di Paura di Bel per le 24 ore successive.

Incantesimi Innati. La caratteristica da incantatore di Bel è Carisma (tiro salvezza degli incantesimi CD 23). Bel può lanciare i seguenti incantesimi innati, che non richiedono alcuna componente materiale:

A volontà: *individuazione del magico*, *palla di fuoco*
3/giorno ciascuno: *blocca mostri*, *dissolvi magie*, *fuorviare*, *immagine speculare*, *muro di fuoco*, *rianimare morti*, *teletrasporto*
1/giorno ciascuno: *imprigionare*, *sciame di meteore*

Resistenza Leggendaria (3/Giorno). Se Bel fallisce un tiro salvezza, può scegliere invece di superarlo.

Resistenza alla Magia. Bel dispone di vantaggio ai tiri salvezza contro incantesimi e altri effetti magici.

Armi Magiche. Gli attacchi con arma di Bel sono magici.

Azioni

Multiattacco. Bel effettua tre attacchi: due con lo spadone e uno con la coda.

Spadone. *Attacco con Arma da Mischia:* +16 al tiro per colpire, portata 3 m, un bersaglio. *Colpito:* 23 (4d6 + 9) danni taglienti più 21 (6d6) danni da fuoco. Se il bersaglio è un oggetto infiammabile che non è indossato o trasportato, prende anche fuoco.

Coda. *Attacco con Arma da Mischia:* +16 al tiro per colpire, portata 3 m, un bersaglio. *Colpito:* 25 (3d10 + 9) danni contundenti. Se il bersaglio è una creatura, deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 23, altrimenti è stordita fino alla fine del proprio turno successivo.

Azioni Leggendarie

Bel può effettuare 3 azioni leggendarie, scelte tra le opzioni sottostanti. Può usare solo un'opzione di azione leggendaria alla volta e solo alla fine del turno di un'altra creatura. Bel recupera le azioni leggendarie spese all'inizio del proprio turno.

Palla di Fuoco. Bel lancia *palla di fuoco*.
Vantaggio Tattico (Costa 2 Azioni). Il DM tira un d6 per Bel. Il risultato ottenuto al tiro del dado va sottratto dal tiro per colpire successivo effettuato contro Bel o un alleato a sua scelta entro il prossimo minuto.
Evoca Diavolo del Ghiaccio (Costa 3 Azioni). Bel evoca magicamente un diavolo del ghiaccio con una lancia di ghiaccio (come descritto nella sezione del diavolo del ghiaccio nel *Monster Manual*). Il diavolo del ghiaccio appare in uno spazio libero entro 18 metri da Bel, agisce come alleato di Bel e può evocare altri diavoli se ha il potere di farlo. Il diavolo del ghiaccio rimane finché Bel non muore o finché quest'ultimo non lo congeda con un'azione.

SCOTT MURPHY

il congegno e liberano il planetar. Se i personaggi chiedono a cosa servono le verghe, Bel risponde: "Non sono affari vostri. Questa è l'occasione migliore che troverete in tutto Avernus. Vi suggerisco di coglierla."

Se i personaggi diventano belligeranti o prepotenti, Bel sospira e schiocca le dita, un gesto che fa cadere le catene che tengono prigionieri i giganti del fuoco. Promette la libertà a ogni gigante del fuoco che ucciderà un intruso, spronando i giganti ad attaccare i personaggi senza pietà. Bel poi rimane a osservare la battaglia a mani giunte davanti al mento. In battaglia, i giganti del fuoco scagliano secchi, strumenti e pesanti catene invece di scagliare macigni. Cercano inoltre di spingere i nemici nei canali di lava fusa.

Se i personaggi sconfiggono i giganti del fuoco, Bel loda la loro vittoria e offre loro lo stesso patto di prima. Se i personaggi rifiutano l'accordo una seconda volta, Bel sorride e risponde: "Che peccato. Tutta quella povera gente di Elturel contava su di voi." Poi si offre di teletrasportarli fuori dalla sua fortezza, in modo che possano rimettersi in viaggio. Bel è un padrone di casa impeccabile e non attaccherà i personaggi a meno che non siano loro ad attaccare per primi, nel qual caso lancia *imprigionare* su un membro del gruppo (Lulu sarà la sua prima scelta). Se l'incantesimo funziona, Bel promette di liberare il suo prigioniero quando le nove verghe di adamantio saranno ritrovate e gli saranno restituite, senza fare domande.

Sviluppo

Quando i personaggi sono pronti a lasciare la forgia, Bel li teletrasporta di nuovo in superficie. Se i personaggi hanno accettato le condizioni di Bel, trovano un **imp** di nome Balakros ad aspettarli al loro ritorno in superficie. Bel ordina all'imp di aiutare i personaggi a raggiungere il sibriex. L'imp ha già svolto questo compito in passato e sa, senza che ci sia bisogno di dirglielo, che i suoi ordini includono fare rapporto a Bel e riferire al suo padrone tutto ciò che il sibriex ha detto.

Se i personaggi rifiutano di farsi accompagnare da Balakros, l'imp dice loro addio, diventa invisibile e li segue da debita distanza.

Viaggio Via Fiume

Balakros si offre di condurre i personaggi fino a un barcone di ferro ormeggiato sulle rive del Fiume Stige. Una strada di ferro conduce dal vulcano di Bel al barcone ed è pattugliata da **diavoli barbuti** che non attaccheranno i personaggi fintanto che Balakros li guida. I fianchi del barcone sono decorati con ossa e teschi di demoni appesi. I personaggi che viaggiano sul barcone devono passare sotto il Molo Stigeo (vedi pagina 130) lungo il tragitto che li porta dal sibriex.

Il barcone è lungo 9 metri, largo 4,5 metri ed è abbastanza solido da trasportare fino a due macchine da guerra infernali Enormi. Dodici **merregon** (vedi pagina 238 per la loro scheda delle statistiche) al comando di un **diavolo d'ossa** di nome Krinjak stanno ai remi del barcone. Krinjak ha l'ordine di portare i personaggi ovunque desiderino andare. Anche se proclama di essere fedele a Bel, Krinjak è in realtà una spia di Zariel. Dopo avere portato i personaggi più vicini possibile al sibriex lungo le rive del Fiume Stige, si allontana in volo per avvertire Zariel che i personaggi lavorano per Bel.

Viaggio Via Terra

Se i personaggi preferiscono recarsi dal sibriex in qualche altro modo, l'imp Balakros afferma di sapere dove si trova il sibriex e si offre di fungere da loro guida via terra. Può anche indicare dove si trova il sibriex sulla mappa di Avernus dei personaggi.

Sibriex

Si dice che un sibriex, un accumulatore di segreti e un cultore di orrori, sia antico quanto l'Abisso.

—Il Cartografo

Quando i personaggi arrivano in questo luogo, il DM legge o parafrasa il brano seguente ai giocatori:

> Un globo fluttuante di carne tremolante del diametro di 4,5 metri è tenuto ancorato da catene chiodate a un'impalcatura di ferro battuto alta 6 metri. Due immondi avvolti in altre catene e situati in cima all'impalcatura torturano la figura rigonfia stringendo le catene che la legano. Un icore demoniaco sgorga dalle sue ferite, andando a formare una pozzanghera attorno all'impalcatura.
>
> Un terzo immondo dalla testa di sciacallo se ne sta seduto a gambe incrociate a metà dell'impalcatura e usa un corno di bronzo per urlare insulti al prigioniero rigonfio in una moltitudine di lingue.

Gli immondi di Bel hanno catturato un **sibriex** (vedi la relativa scheda delle statistiche) e lo torturano e lo interrogano ormai da molto tempo. Il sibriex è trattenuto dalle catene infernali della forgia di Bel, che gli impediscono anche di usare incantesimi o azioni per fuggire.

L'icore di demone che si raccoglie ai piedi dell'impalcatura ha un pessimo odore ma può facilmente essere evitato. Per ulteriori informazioni sull'icore di demone, vedi pagina 77.



Sibriex

Due **diavoli delle catene** di nome Shalok e Jank torturano il sibriex sotto il comando di Fetchtatter, un crudele **arcanaloth** che ha stipulato un contratto infernale con Bel, promettendogli la propria fedeltà in cambio di oggetti magici e libri degli incantesimi. Tutti e tre gli immondi sono immuni al potere di Deformare Creatura del sibriex.

Fetchtatter usa il suo corno amplificatore per rivolgersi al sibriex, trattandolo come un bambino idiota. Le dichiarazioni dell'arcanaloth solitamente iniziano con: "Dimmi tutto quello che sai su..." e terminano con una lunga pausa in attesa che il sibriex risponda. Il sibriex si è fatto sempre più ostinato, con grande costernazione di Fetchtatter. L'arcanaloth offre tre *monete dell'anima* ai personaggi che riusciranno a far parlare il sibriex, ma non ha alcuna intenzione di onorare gli accordi.

Tesoro

Fetchtatter indossa un *anello della vista a raggi X* alla mano destra. Tiene nelle tasche della sua veste macchiata di bile due *pozioni di guarigione maggiore* e sei *monete dell'anima* (vedi pagina 224) e porta con sé un macabro libro degli incantesimi rilegato in pelle di chasme. Il libro degli incantesimi di Fetchtatter contiene tutti gli incantesimi che l'arcanaloth ha preparato.

Interrogare il Sibriex

Prima di essere catturato dagli immondi di Bel, il sibriex si aggirava per tutto Avernus, accumulando informazioni su ogni luogo che visitava. A discrezione del DM, il sibriex potrebbe essere al corrente di altri luoghi indicati sulla mappa di Avernus dei personaggi. Rivelerà ciò che sa solo se i personaggi usano dei metodi magici per interrogarlo. Non sa nulla che possa aiutare i personaggi a trovare la *Spada di Zariel*, ma sa dove si trovano le nove verghe di adamantio di Bel.

Il sibriex usa la telepatia per contattare il primo membro del gruppo che giunge entro 36 metri da lui, offrendogli informazioni in cambio della libertà. Il personaggio con cui il sibriex comunica telepaticamente può intuire che l'offerta del sibriex non è sincera effettuando con successo una prova di Saggezza (Intuizione) con CD 17. Contrariamente a quanto afferma, il sibriex non ha intenzione di aiutare i personaggi.

Sibriex

Immondo Enorme (demone), caotico malvagio

Classe Armatura 19 (armatura naturale)
Punti Ferita 150 (12d12 + 72)
Velocità 0 m, volare 6 m (fluttuare)

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
10 (+0)	3 (−4)	23 (+6)	25 (+7)	24 (+7)	25 (+7)

Tiri Salvezza Int +13, Car +13
Abilità Arcano +13, Percezione +13, Storia +13
Resistenze ai Danni freddo, fulmine, fuoco; contundente, perforante e tagliente da attacchi non magici
Immunità ai Danni veleno
Immunità alle Condizioni avvelenato
Sensi Percezione passiva 23, vista pura 36 m
Linguaggi tutti, telepatia 36 m
Sfida 18 (20.000 PE)

Contaminazione. Questo sibriex emette un'aura di corruzione entro 9 metri in ogni direzione. I vegetali che non sono creature e si trovano entro l'aura avvizziscono e il terreno entro l'aura diventa terreno difficile per le altre creature. Ogni creatura che inizia il suo turno nell'aura deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 20, altrimenti subisce 14 (4d6) danni da veleno. Se una creatura supera il tiro salvezza, è immune alla Contaminazione di questo sibriex per 24 ore.

Incantesimi Innati. La caratteristica innata da incantatore del sibriex è Carisma (tiro salvezza degli incantesimi CD 21). Il sibriex può lanciare i seguenti incantesimi innati, che non richiedono alcuna componente materiale:

A volontà: *blocca mostri, charme su persone, comando, dissolvi magie*
3/giorno: *regressione mentale*

Resistenza Leggendaria (3/Giorno). Se il sibriex fallisce un tiro salvezza, può invece scegliere di superarlo.

Resistenza alla Magia. Il sibriex dispone di vantaggio ai tiri salvezza contro incantesimi e altri effetti magici.

Azioni

Multiattacco. Il sibriex usa Schizzo di Bile una volta ed effettua tre attacchi usando la catena, il morso o entrambi.

Catena. *Attacco con Arma da Mischia:* +6 al tiro per colpire, portata 4,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 20 (2d12 + 7) danni perforanti.

Morso. *Attacco con Arma da Mischia:* +6 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 9 (2d8) danni perforanti più 9 (2d8) danni da acido.

Schizzo di Bile. Il sibriex bersaglia una creatura situata entro 36 metri da lui e che esso sia in grado di vedere. Il bersaglio deve superare un tiro salvezza su Destrezza con CD 20, altrimenti subisce 35 (10d6) danni da acido.

Deformare Creatura. Il sibriex bersaglia fino a tre creature situate entro 36 metri da lui e che esso sia in grado di vedere. Ogni bersaglio deve effettuare un tiro salvezza su Costituzione con CD 20; se lo supera, diventa immune all'effetto di Deformare Creatura di questo sibriex. Se lo fallisce, il bersaglio è avvelenato e subisce anche 1 livello di indebolimento. Finché è avvelenato in questo modo, il bersaglio deve ripetere il tiro salvezza all'inizio di ogni suo turno. Superare tre tiri salvezza contro il veleno, pone fine a questo effetto e i livelli di indebolimento causati dal veleno sono rimossi. Ogni tiro salvezza fallito infligge al bersaglio un altro livello di indebolimento. Quando il bersaglio arriva a 6 livelli di indebolimento, muore e si trasforma istantaneamente in un **derelitto abissale** vivente (vedi pagina 118 per la sua scheda delle statistiche) sotto il controllo del sibriex. La trasformazione del cadavere può essere annullata solo da un incantesimo *desiderio*.

Azioni Leggendarie

Il sibriex può effettuare 3 azioni leggendarie, scelte tra le opzioni sottostanti. Può usare solo un'opzione di azione leggendaria alla volta e solo alla fine del turno di un'altra creatura. Il sibriex recupera le azioni leggendarie spese all'inizio del proprio turno.

Lanciare un Incantesimo. Il sibriex lancia un incantesimo.
Spruzzare Bile. Il sibriex usa Schizzo di Bile.
Deformare (Costa 2 Azioni). Il sibriex usa Deformare Creatura.

Effettuando con successo una prova di Carisma (Inganno o Persuasione) con CD 17, un personaggio può convincere il sibriex a condividere un'informazione utile in segno di buona fede. Se gli viene chiesto delle verghe di adamantio, il sibriex afferma di avere visto tutte e nove le verghe nel relitto di una fortezza volante precipitata. Il sibriex non rivelerà l'ubicazione del relitto, ma l'imp Balakros sa dove si trova e può condurre i personaggi laggiù, se gli viene chiesto. Anche Lulu potrebbe ricordare all'improvviso l'ubicazione del relitto, a discrezione del DM.

Liberare il Sibriex

Se i personaggi tentano di liberare il sibriex, Fetchtatter e i diavoli delle catene li attaccano. Spezzando tre delle sei catene che vincolano il sibriex, la creatura riesce a divincolarsi, nel qual caso si alza in volo e cerca di allontanarsi il più possibile dall'impalcatura di ferro. Ogni catena ha CA 19, 33 punti ferita, una soglia di danno pari a 10 e immunità ai danni da fuoco, psichici e da veleno.

Deformare la Carne

Quando una creatura fallisce un tiro salvezza contro l'effetto di Deformare Creatura del sibriex, il DM può tirare un dado percentuale e consultare la tabella "Deformazione della Carne" (pagina 78) per determinare un effetto aggiuntivo, che svanisce quando Deformare Creatura termina sulla creatura. Se la creatura si trasforma in un **derelitto abissale** (vedi la relativa scheda delle statistiche), l'effetto diventa un tratto permanente di quel corpo.

Una creatura può accettare volontariamente la deformazione della carne, sottoponendosi a un agonizzante processo che dura almeno 1 ora e rimanendo entro 9 metri dal sibriex. Alla fine del processo, si tira una volta sulla tabella "Deformazione della Carne" (o si sceglie un effetto) per determinare in che modo la creatura viene trasformata permanentemente.

Sviluppo

Dopo avere ingannato o obbligato magicamente il sibriex a divulgare l'ubicazione delle verghe di adamantio di Bel, i personaggi possono partire per recuperare le verghe dal relitto della fortezza volante.

Derelitto Abissale

Immondo Medio (demone), caotico malvagio

Classe Armatura 11
Punti Ferita 18 (4d8)
Velocità 6 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
9 (–1)	12 (+1)	11 (+0)	5 (–3)	8 (–1)	5 (–3)

Resistenze ai Danni freddo, fulmine, fuoco
Immunità ai Danni veleno
Immunità alle Condizioni affascinato, avvelenato, spaventato
Sensi Percezione passiva 9, scurovisione 36 m
Linguaggi capisce l'Abissale ma non può parlarlo
Sfida 1/4 (50 PE)

Azioni

Morso. *Attacco con Arma da Mischia:* +3 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 5 (1d8 + 1) danni taglienti.

Relitto della Fortezza Volante

UN'ARMA CREATA PER UN ARCIDIAVOLO, DEVASTATA IN *battaglia e pronta per essere saccheggiata.*

—Il Cartografo

Per raggiungere il relitto della fortezza volante, i personaggi devono attraversare una pianura calda, spazzata dal vento e riarsa dalle tempeste di fuoco magiche. I personaggi in grado di volare e le macchine da guerra infernali più veloci possono facilmente evitare le tempeste di fuoco.

Se i personaggi si spostano a piedi, devono superare una prova di gruppo di Saggezza (Sopravvivenza) con CD 20 per attraversare la pianura spazzata dalle fiamme. Se falliscono la prova, una tempesta di fuoco che riempie un cubo con spigolo di 18 metri investe il gruppo e inghiotte il maggior numero di membri del gruppo. La tempesta poi si attacca a un membro del gruppo determinato casualmente e resta centrata su quella creatura per 1 minuto. Alla fine di quella durata, la tempesta si stacca da quella creatura e si allontana in una direzione casuale. La tempesta deve rimanere in contatto con il terreno tutto il tempo. Se si separa dalla creatura a cui si era attaccata, si allontana in una direzione casuale e non minaccia più il gruppo.

Se un personaggio entra in una tempesta di fuoco per la prima volta in un turno o vi inizia il suo turno, deve superare un tiro salvezza su Destrezza con CD 20; se lo fallisce, subisce 44 (8d10) danni da fuoco, mentre se lo supera, subisce la metà di quei danni. La tempesta di fuoco incendia gli oggetti infiammabili che non sono indossati o impugnati. Un *dissolvi magie* (CD 18) lanciato con successo sulla tempesta fa sì che le fiamme si estinguano e scompaiano.

Arrivo al Relitto

Quando i personaggi arrivano al relitto, il DM legge o parafrasa il brano seguente ai giocatori:

> Un relitto torreggiante spunta dal terreno infernale annerito dalle fiamme. Sembra la lama di una spada gigantesca, angolata a venti gradi e parzialmente sepolta sottoterra. Buona parte dello scafo scoperto è arrugginito e squarciato. Il vento caldo che soffia attraverso la struttura cava sembra urlare e sei avvoltoi giganti volano in cerchio sopra di esso.

Quando i demoni hanno danneggiato questa fortezza in battaglia, Zariel l'ha abbandonata e l'ha lasciata ad arrugginire. La fortezza è alta 45 metri, ma è seppellita nel terreno per un terzo di quell'altezza. Tutti i ponti inferiori sono stati ripuliti, ma il ponte di comando sulla parte più alta contiene ancora qualcosa di promettente. I personaggi possono scalare lo scafo esterno del relitto per raggiungere quel ponte, situato a 24 metri d'altezza dal terreno nel suo punto più basso. Per scalare la superficie esterna del relitto senza attrezzatura adeguata, è necessario effettuare con successo una prova di Forza (Atletica) con CD 15. I personaggi che possono volare non hanno difficoltà a raggiungere il ponte di comando.

Gli "avvoltoi giganti" che volano in cerchio sopra il relitto sono sei **vrock** che attaccano chiunque si avvicini a meno di 15 metri dal ponte di comando. Se tre vrock vengono uccisi, i rimanenti fuggono e non tornano.

Ponti Inferiori

I ponti inferiori sono squarciati da numerosi fori che consentono di accedere facilmente all'interno della fortezza. I personaggi possono salire fino al ponte di comando senza dover effettuare prove di caratteristica, semplicemente muovendosi attraverso i ponti inferiori in rovina, ma i detriti all'interno della fortezza rendono la salita ardua.

Buccini delle Ossa

I buccini delle ossa sono grossi molluschi che secernono una sostanza adesiva a cui si attaccano i teschi, le ossa e gli altri detriti per formare una protezione attorno al loro corpo. Questi lumaconi si aggirano per il relitto alla ricerca di materia organica di cui cibarsi, aderendo alle sezioni demolite delle pareti, del pavimento e del soffitto per ripararsi dai venti incandescenti e dai vrock affamati. I personaggi che cercano di farsi strada all'interno del relitto saranno attaccati da cinque **buccini delle ossa** (vedi la relativa scheda delle statistiche). Un buccino delle ossa è troppo lento per potersi dare alla fuga, quindi combatte sempre fino alla morte.

Quando un buccino delle ossa muore, emette un grido che ha una probabilità del 50 per cento di attirare i vrock, che attaccheranno le altre creature (inclusi i buccini delle ossa) indiscriminatamente.

Sifone di Anime

Il relitto contiene un tubo cilindrico di ferro del diametro di 1,5 metri che attraversa quasi tutta la fortezza verticalmente. Questa tubatura era stata progettata per risucchiare le anime tormentate dal Fiume Stige e riversarle in una cisterna del diametro di 3 metri situata sotto il ponte di comando, per alimentare la fortezza. È possibile accedere al tubo tramite un portello situato su ogni ponte, ad eccezione del ponte di comando. All'interno della cisterna in cima al tubo, si annida un mostro simile a un millepiedi lungo 9 metri che secerne una poltiglia necrotica. Se sente uno dei portelli aprirsi, scivola giù per il tubo per divorare qualsiasi creatura veda. Per questa creatura si usa la scheda delle statistiche del **remorhaz**, con i cambiamenti seguenti:

- Ogni volta che il mostro dovrebbe infliggere danni da fuoco, infligge invece danni necrotici.
- È dotato di immunità ai danni necrotici anziché ai danni da freddo.

Tratti del Ponte di Comando

Il ponte di comando, mostrato nella mappa 3.6 (pagina 120), possiede i tratti seguenti:

Fonti di Luce. Le aree esposte all'esterno sono illuminate fiocamente dal cielo rosso infernale di Avernus. A parte questo, le uniche fonti di luce sono costituite da innocue piogge di scintille che di tanto in tanto cadono da qualche squarcio sul soffitto.

Inclinazione. Come il resto della fortezza, il ponte di comando pende a un'angolazione di venti gradi: l'area W5 è la parte più bassa del ponte e l'area W8 è la più alta. Il pavimento di metallo inclinato è considerato terreno difficile.

Superfici di Ferro. Il pavimento, le pareti, i soffitti e le porte sono fatti di ferro che è stato piegato, deformato e squarciato in vari punti. Tutti i soffitti sono alti 4,5 metri.



BRYNN METHENEY

Buccino delle Ossa

Mostruosità Grande, senza allineamento

Classe Armatura 12 (armatura naturale)
Punti Ferita 27 (5d10)
Velocità 4,5 m, scalare 4,5 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
10 (+0)	5 (–3)	11 (+0)	6 (–2)	9 (–1)	3 (–4)

Sensi Percezione passiva 9, scurovisione 18 m
Linguaggi —
Sfida 1/4 (50 PE)

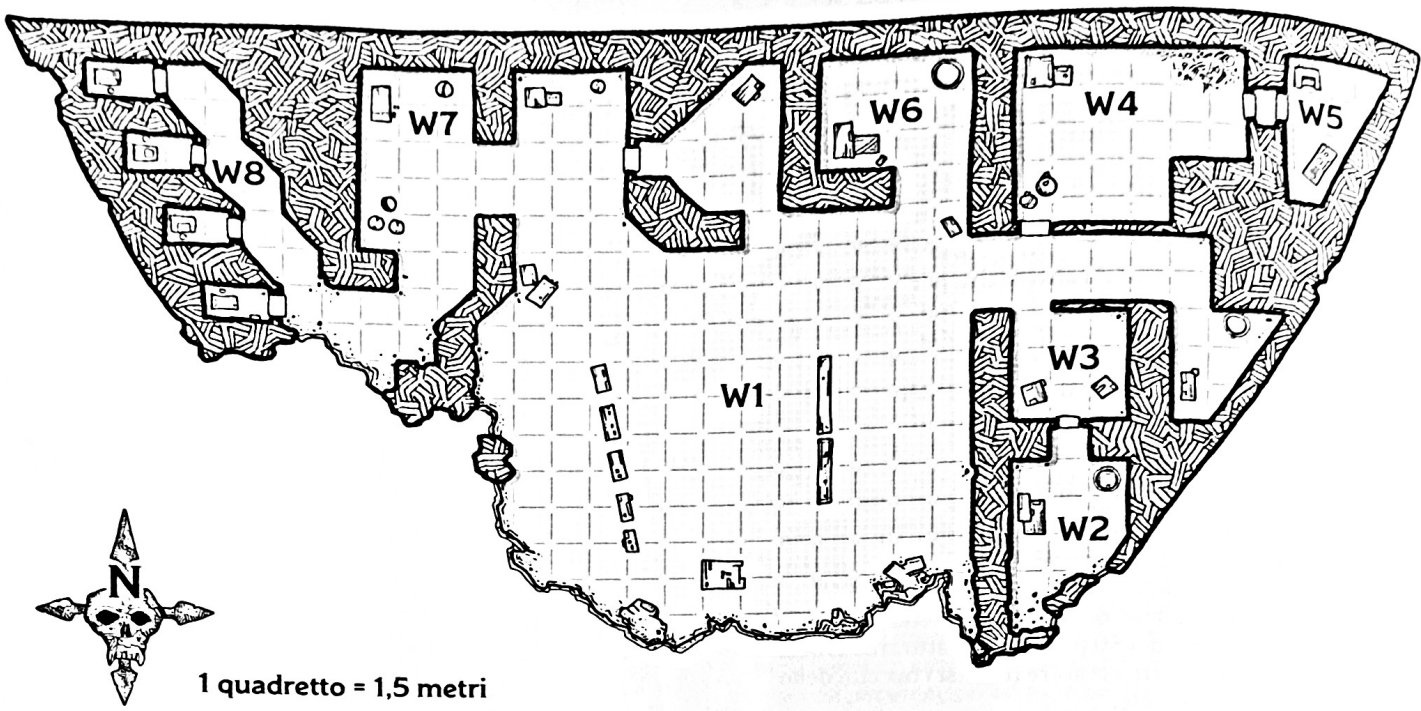
Adesivo. Il buccino delle ossa può accumulare oggetti di taglia Media o inferiore facendoli aderire al suo corpo. Una creatura di taglia Media o inferiore che tocca il buccino delle ossa viene afferrata da esso (CD 10 per sfuggire).

Grido di Morte. Quando il buccino delle ossa muore, lancia un urlo agghiacciante che può essere udito entro un raggio di 36 metri. Questo urlo fa marcire il materiale organico non magico entro 3 metri dal buccino delle ossa. Ogni creatura situata entro 3 metri dal buccino delle ossa quando quest'ultimo muore subisce 9 (2d8) danni necrotici.

Movimenti del Ragno. Il buccino delle ossa può scalare le superfici difficili, inclusi i soffitti, lungo i quali si muove a testa in giù, senza effettuare una prova di caratteristica.

Azioni

Morso. *Attacco con Arma da Mischia:* +2 al tiro per colpire, portata 1,5 m, una creatura. *Colpito:* 4 (1d8) danni perforanti.



Mappa 3.6: Relitto della Fortezza Volante, Ponte di Comando

Incontri sul Ponte di Comando

Le descrizioni seguenti fanno riferimento alle aree contrassegnate nella mappa 3.6.

W1. Plancia

Se non sono stati sconfitti altrove, i sei **vrock** che volano attorno al relitto planano per attaccare i personaggi che esplorano quest'area.

> Dagli squarci aperti sul soffitto di quella che un tempo doveva essere la plancia, ormai quasi completamente a cielo aperto, cade una pioggia di scintille. La stanza è stata ripulita di tutto ciò che poteva contenere, ma restano ancora alcune file di console semismantellate e alcune catene penzolanti.

Nessuna delle console funziona più, ma i personaggi possono recuperare cavi e altri componenti di metallo.

Sviluppo. Mentre i personaggi esplorano quest'area, sentono il frastuono di alcune macchine da guerra infernali in arrivo. Attraverso i fori sulla parete, vedono tre veicoli avvicinarsi al relitto rombando:

- Due Biruote Diaboliche, una guidata da Chukka e l'altra da Clonk (vedi pagina 83). Ogni kenku porta con sé un sacchetto contenente tre *monete dell'anima* (vedi pagina 224).
- Un Tormentatore guidato dal **teschio infuocato** Barnabas (che usa il suo incantesimo *mano magica* per guidare) con tre **berretti rossi** (vedi pagina 231 per la loro scheda delle statistiche). Sei berretti matti (vedi pagina 231) stanno aggrappati alla carena esterna del veicolo.

Maggie la Pazza ha inviato questa squadra a setacciare il relitto per recuperare pezzi meccanici e altri oggetti preziosi. Il Tormentatore e le Biruote Diaboliche hanno un'autonomia di carburante per altre 12 ore prima di avere bisogno di altre *monete dell'anima*.

Se i personaggi hanno lasciato una o più macchine da guerra infernali parcheggiate al di fuori del relitto della fortezza, Chukka e Clonk perquisiscono quei veicoli, mentre Barnabas guida i berretti rossi e i berretti matti sui ponti inferiori del relitto alla ricerca di tesori. Se i personaggi hanno lasciato il Forte delle Nocche in buoni rapporti con Maggie la Pazza, il teschio infuocato e i kenku non daranno troppi problemi al gruppo. Tuttavia, i berretti matti potrebbero tentare di rubare una macchina da guerra infernale dei personaggi o scatenare inavvertitamente il mostro che si nasconde nel tubo del sifone di anime (vedi "Sifone di Anime" a pagina 119).

W2. Console di Allarme

I personaggi possono accedere a questa stanza dal ponte sottostante arrampicandosi fino a un portello sul pavimento oppure attraverso una porta di ferro. Il DM descrive la stanza ai giocatori come segue:

> Alcuni squarci acuminati lungo la parete esterna consentono al cielo infernale di Avernus di illuminare questa stanza. Un portello che si apre sul pavimento conduce ai ponti inferiori e una console di metallo è collegata a una parete.

Un personaggio che gira gli interruttori sulla console mentre è collegata alla parete genera uno o più degli

effetti sonori seguenti, che sono udibili in tutto il relitto della fortezza:

- Il clacson squillante di un allarme
- Musica strumentale forte e stridente, accompagnata da versi urlati
- Una voce femminile suadente che dice "Aj ta noss iz'lech'iz ta kraj-ka-nok Asmodei das", che in Infernale significa: "Tu sei importante. Sei destinato a essere promosso. Asmodeus ti ama."
- Una profonda voce diabolica che ripete in continuazione: "Chy'gwa urnossk!" ("Abbandonare la nave!" in Infernale)

W3. Macchinari Danneggiati

Il DM descrive quest'area ai giocatori nel modo seguente:

> Una pioggia di scintille cade dai varchi nel soffitto e investe un paio di macchine rettangolari che sono state divelte dalle pareti. Le macchine ora occupano il centro della stanza, con una miriade di cavi strappati che si protendono come ciocche di capelli spettinati.

Ogni macchina assomiglia a un armadietto metallico coperto di interruttori e manopole che non servono più a nulla Se un personaggio spende almeno 1 ora a smantellare una macchina, può capire il suo scopo originale effettuando con successo una prova di Intelligenza (Arcano) con CD 20:

- La macchina più grande veniva usata per disturbare le comunicazioni telepatiche entro 1,5 km dalla fortezza.
- La macchina più piccola poteva trasmettere comunicazioni telepatiche a tutti i diavoli entro 1,5 km dalla fortezza.

W4. Sala degli Archivi

Se i personaggi origliano alla porta di ferro di questa stanza, sentono una risata inumana provenire dall'interno. Avranno bisogno di scurovisione o di fonti di luce per vedere cosa c'è nella stanza.

> Nell'angolo più lontano e più basso di questa stanza, è visibile uno gnoll smagrito che sta rannicchiato su un cumulo di ossa umanoidi. Rosicchia un osso e ridacchia maniacalmente tra sé e sé. Accanto al suo nido c'è un'altra porta di ferro.
>
> Sul pavimento accanto a voi, sono state lasciate due cornette di vetro a forma di campana attaccate a dei cavi disconnessi. Sembra che siano state strappate da un paio di macchinari di metallo, alti e sottili, che si ergono lungo la parete sul lato opposto al vostro.

Lo gnoll è uno **slaad della morte** sottoposto a metamorfosi e agli effetti di un incantesimo *regressione mentale*. Mentre combatteva assieme alle orde demoniache di Yeenoghu, lo slaad è caduto nel Fiume Stige ed è entrato in uno stato di regressione mentale. Tra cinque giorni, avrà diritto a un nuovo tiro salvezza per terminare l'effetto. Ogni personaggio che esamina lo gnoll ed effettua con successo una prova di Intelligenza (Arcano) con CD 15 capisce che un qualche effetto magico deve averlo ridotto a un idiota balbettante.

Finché lo slaad è soggetto a regressione mentale, i suoi punteggi di Intelligenza e di Carisma sono pari a 1 e non è in grado di lanciare incantesimi, attivare oggetti magici, comprendere linguaggi o comunicare in qualsiasi forma intelligibile. Non è nemmeno consapevole quanto basta da tornare alla sua forma normale. Scruta i personaggi con sospetto, ma non li attacca. Non possiede armi, ma può usare la sua azione per mordere qualcuno nel suo turno:

Morso. *Attacco con Arma da Mischia:* +9 al tiro per colpire, portata 1,5 m, una creatura. *Colpito:* 8 (1d6 + 5) danni perforanti.

Se qualcuno lancia *ristorare superiore*, *guarigione* o altre magie simili sulla creatura inerme, ripristina le sue facoltà mentali, nel qual caso lo slaad riassume la sua vera forma e attacca. In quanto creatura di puro caos e sconfinata malizia, adora la distruzione gratuita.

Macchinari. Le cornette a forma di campana che giacciono a terra si collegano al lato frontale dei due macchinari situati nell'angolo, entrambi guasti. Ogni macchina assomiglia a uno schedario verticale coperto di interruttori e luci bruciate. Se un personaggio passa almeno 1 ora a smontare una macchina, può capire la sua funzione originale effettuando con successo una prova di Intelligenza (Arcano) con CD 20:

- La macchina più grande veniva usata per trasmettere messaggi alle altre fortezze volanti (i messaggi venivano inviati parlando nella campana di vetro della macchina).
- La macchina più piccola veniva usata per trasmettere messaggi all'interno di tutta la fortezza volante (era possibile trasmettere un messaggio parlando nella campana di vetro della macchina).

La macchina più grande è danneggiata oltre ogni possibilità di riparazione, ma un personaggio competente negli strumenti da inventore può passare 1 ora tentando di riparare la macchina più piccola usando le parti riciclate dalle altre macchine sul ponte di comando, riuscendoci se effettua con successo una prova di Intelligenza con CD 15. Una volta che la cornetta di vetro della macchina e alcuni cavi sono stati sostituiti, il congegno può tornare in funzione per 24 ore. Durante questo periodo di tempo, i personaggi possono usare il congegno per trasmettere le loro voci all'interno di tutto il relitto della fortezza.

W5. Verghe di Adamantio

Questa camera si trova nel punto più basso del ponte di comando. Il DM descrive la stanza ai giocatori nel modo seguente:

> Questa stanza buia contiene una console di metallo che è stata divelta dalla parete alla vostra destra. Incastrato tra la console e un'altra parete, giace un piccolo diavolo alato e ormai essiccato che deve essere stato schiacciato a morte. In un altro angolo si scorge un blocco cubico di 90 centimetri di ferro infernale: una cassaforte chiusa a chiave dalle zampe artigliate e con un meccanismo a tre manopole installato sul suo sportello. Su ogni manopola compare una serie di numeri scritti in Infernale.

La cassaforte è stata fissata al pavimento usando la *colla meravigliosa* e non può essere rimossa. Inoltre, è a tenuta stagna e impervia ai danni e agli arnesi da scasso. Per aprirla, i personaggi devono inserire la combinazione giusta a tre cifre. Quando le manopole sono regolate su 𝍸-𝍸-𝍸 ("6-6-6" in Infernale), lo sportello della cassaforte si apre. In alternativa, tre incantesimi *scassinare* sono necessari per aprirlo, in quanto la cassaforte è dotata di tre serrature separate.

Dopo tre tentativi falliti di aprire la cassaforte con la combinazione sbagliata, un allarme inizia a suonare in tutto il ponte di comando. L'allarme è abbastanza forte da mettere in allerta gli eventuali vrock che ancora volavano intorno al relitto, ma altrimenti non attira nessuno. L'allarme smette dopo 1 minuto.

La cassaforte contiene nove verghe di adamantio, ognuna del peso di 1,5 kg e ricoperta di incisioni runiche che compongono le parole "Serratura dell'Insidiatore Solare" in Infernale, seguite da un numero da 1 a 9. Queste sono le verghe che i personaggi stanno cercando. Se un personaggio ha esaminato il contratto infernale di Thavius Kreeg, ricorderà che "Insidiatore Solare" è un sinonimo del Compagno. Grazie a queste conoscenze, un personaggio che effettua con successo una prova di Intelligenza (Arcano) con CD 10 può concludere che le verghe sono state progettate per aprire il Compagno e intuire che esso potrebbe contenere qualcosa.

Diavolo Morto. Un diavolo spinato era seduto alla postazione della console quando la fortezza si è schiantata sulla superficie di Avernus. La console è stata strappata dalla parete e ha schiacciato il diavolo contro la parete opposta, uccidendolo. La console non funziona più e capire il suo scopo originale è ormai impossibile.

W6. Campana Nera

Una volta al minuto, un rumore sordo simile a un "ka-clank" proviene da questa stanza, che contiene quanto segue:

> Questa stanza contiene due casse di ferro arrugginite in un angolo e un congegno di ferro a forma di campana fissato al pavimento nell'angolo opposto. La campana è alta 2,7 metri, è dipinta di nero e sulla superficie sono visibili varie tacche e ammaccature. Di tanto in tanto, dalla campana si diffonde un forte rumore simile a un "ka-clank".

Ogni cassa contiene venti ampolle in ferro di icore di demone (vedi pagina 77).

Un incantesimo *individuazione del magico* rivela un'aura magica di trasmutazione attorno al congegno a forma di campana. Se un personaggio esamina la campana ed effettua con successo una prova di Intelligenza (Arcano) con CD 20, può determinarne la funzione: manteneva la fortezza in volo e in assetto orizzontale rispetto al terreno. Il rumore che fa è un segnale di guasto ripetuto, dovuto al fatto che ora la fortezza pende da un lato.

W7. Nido di Uccelli Stigei

Il DM descrive quest'area ai giocatori nel modo seguente:

> Questa camera contiene una console di metallo smantellata e vari tubi arrugginiti che corrono dal pavimento al soffitto. Su uno dei tubi è visibile uno squarcio lungo 60 centimetri.

La funzione originale della console è impossibile da determinare.

Dieci **uccelli stigei** si annidano all'interno del tubo squarciato. Se il tubo viene scosso o disturbato in altri modi, gli uccelli stigei escono volando e attaccano.

W8. Postazioni dei Dispacci

Su questo corridoio si aprono quattro porte. Dietro ogni porta è situato un ripostiglio con una console in miniatura e una sedia imbullonata al pavimento. Queste console sono dotate di tasti e fungono da macchine da scrivere Infernali. Un imp stanziato a ogni console scriveva gli ordini dettati dai suoi superiori su piccole strisce di carta e li consegnava ai destinatari indicati. Sopra ogni postazione, è appesa una cornetta lunga e stretta da cui gli ufficiali in plancia potevano dettare i loro ordini.

Sviluppo

Quando i personaggi si preparano ad andarsene, una banda da guerra arriva per saccheggiare il relitto. Questa banda da guerra è guidata da uno dei signori della guerra descritti nella sezione "Signori della Guerra nelle Desolazioni di Avernus" a pagina 90. I personaggi hanno qualche round per nascondersi, preparare un'imboscata o fare ritorno ai loro veicoli prima che arrivi la banda da guerra nemica.

Ogni signore della guerra ha un motivo diverso per visitare il relitto, come descritto di seguito.

Respiro Amaro. Il diavolo cornuto sta pensando di trasformare il relitto nella sua base e vuole ispezionarlo.

Feonor. L'arcimaga ha sentito dire che qualcuno usa il relitto come deposito per nascondere l'icore di demone e ha intenzione di rubare le scorte di icore.

Princeps Kovik. Le spie di Kovik alla Forgia di Bel hanno parlato al diavolo delle catene delle verghe di adamantio. Kovik intende rivenderle a Mahadi (pagina 125) in cambio di *monete dell'anima*.

Restituire le Verghe a Bel

In realtà Bel non si aspetta che i personaggi gli restituiscano veramente le nove verghe di adamantio e se questo accade, si rivela fortemente deluso ("Non abbiamo neanche firmato un contratto!" si lamenta). Sperava invece che i personaggi usassero le verghe per aprire il Compagno, liberando il planetar intrappolato all'interno e potenzialmente rovinando i piani di Zariel per Elturel. Riportare le nove verghe a Bel significa semplicemente implicarlo nella trama per liberare il planetar. Dopo essersi concesso qualche colorita imprecazione, incoraggia vivamente i personaggi a portare le verghe a Elturel, a infilarle nelle serrature lungo l'equatore del Compagno per vedere cosa succede.

Bel è ben lieto di lasciare le verghe nelle mani dei personaggi e mantiene la sua promessa di rivelare l'ubicazione della Cittadella Sanguinante. Spiega ai personaggi che la *Spada di Zariel* è un artefatto di allineamento buono che lo stesso Avernus da lungo tempo cerca di distruggere. Bel li incita a trovare la spada rapidamente, prima che la Cittadella Sanguinante sia inghiottita da Avernus e la spada vada perduta per sempre. Se Lulu è ancora con il gruppo, sprona i personaggi a recuperare la spada prima di fare ritorno a Elturel.

Altri Luoghi

Alcuni luoghi indicati nella mappa di Avernus dei giocatori si trovano al di fuori dei due percorsi della missione. Altri, come l'Emporio Errante e la Fortezza Volante di Zariel, si spostano. Questi luoghi sono riassunti di seguito e descritti nelle sezioni sottostanti.

Catene Spezzate. Le catene spezzate di Avernus che hanno tentato di vincolare altre città prima di Elturel senza riuscirci.

Fortezza Volante di Zariel. Zariel comanda le sue legioni da questo quartier generale mobile.

L'Emporio Errante. Un mercato mobile costruito sopra macchine da guerra infernali.

Molo Stigeo. Un molo fluviale dove le fortezze volanti possono ricevere riparazioni mentre risucchiano anime dallo Stige.

Torre di Guardia dello Stige. Una delle tante fortificazioni lungo il Fiume Stige che i diavoli usano per vigilare contro le invasioni.

Catene Spezzate

LA COSA PIÙ VICINA A UN LUOGO DI PELLEGRINAGGIO *che troverete in questo posto maledetto. Un faro per coloro che vanno in cerca dell'anello mancante o di una via d'uscita.*

—Il Cartografo

Quando i personaggi arrivano in uno di questi luoghi, il DM legge il brano seguente ai giocatori:

> Gigantesche catene chiodate giacciono sul terreno. I loro anelli sono parzialmente sepolti tra la cenere e grossi frammenti di pietra. Ogni catena spezzata è lunga circa un chilometro e mezzo.

Molto tempo fa, queste catene giganti tenevano ormeggiata una città trascinata su Avernus. Quella città in qualche modo riuscì a liberarsi, lasciando quaggiù le sue catene spezzate e alcuni detriti pietrosi sparpagliati. Le catene sono simili a quelle che vincolano Elturel.

I personaggi che esaminano una catena capiscono che qualche intensa forza soprannaturale ha provocato il cedimento di uno o più dei suoi anelli. Anche se è impossibile determinare la causa del cedimento, i personaggi potranno comunque dedurre che spezzare le catene di Elturel non è del tutto impossibile.

Pellegrino Infernale

I diavoli delle catene spesso si recano in pellegrinaggio in luoghi come questi. Presso la prima catena spezzata in cui i personaggi si imbattono, è presente un **diavolo delle catene** di nome Zartar che celebra un rituale su di essa.

Zartar crede che la catena spezzata possa conferire una grande forza a qualsiasi diavolo delle catene che si erga su di essa e intoni una preghiera ad Asmodeus. Il diavolo delle catene è sorvegliato da due **diavoli barbuti**, Narg e Yangor. Se i personaggi fanno rumore nei pressi di Zartar, disturbano la concentrazione del diavolo delle catene, nel qual caso tutti e tre i diavoli si infuriano e li attaccano.

Fortezza Volante di Zariel

Questa struttura alta 135 metri è in grado di muoversi e quindi non compare nella mappa poster di Avernus o nella mappa 3.1. È da questa fortezza volante che Zariel presiede le difese del suo reame infernale.

Tentare di infiltrarsi nella fortezza quando è in movimento è una mossa letale, a causa delle centinaia di diavoli presenti a bordo. Tuttavia, quando la fortezza fa rifornimento ed è in riparazione al Molo Stigeo (vedi pagina 130), Zariel e la maggior parte del suo equipaggio non sono presenti. Nella fortezza resta solo un equipaggio ridotto all'osso, composto dalle seguenti forze ostili:

- Un'**erinni** di nome Nariangela, che sorveglia la plancia sul ponte di comando (il ponte più alto della fortezza)
- Diciotto **diavoli barbuti** in armatura completa (CA 18), che pattugliano i ponti inferiori a coppie
- Tre **diavoli d'ossa**, che volano in cerchio al di sopra della fortezza

Infiltrarsi nella Fortezza

I personaggi possono entrare nella fortezza volante di Zariel usando una delle vie d'accesso seguenti.



SAM BURLEY



Portello Superiore

I personaggi in grado di volare possono entrare nella fortezza volante attraverso un portello quadrato con lato di 3 metri, che non è chiuso a chiave ed è situato sul lato superiore piatto della fortezza volante. Il portello è sorvegliato dai diavoli d'ossa che volano al di sopra della fortezza e conduce a un corridoio appena fuori dalla plancia sul ponte di comando. Il corridoio non è sorvegliato mentre la fortezza volante è ormeggiata al Molo Stigeo.

Condotti dei Dispacci

Alcuni minuscoli portelli lungo lo scafo si collegano a condotti del diametro di 30 cm che salgono fino al ponte di comando del vascello. Durante le battaglie, i corrieri imp di Zariel usano questi condotti per entrare e uscire dalla fortezza volante. I personaggi ridotti a taglia Minuscola o in forma gassosa possono percorrere questi stretti condotti per raggiungere il ponte di comando.

Tubo del Sifone di Anime

Le anime del Fiume Stige vengono risucchiate nella fortezza volante attraverso un bocchettone protetto da una griglia situato sul fondo della fortezza. Il bocchettone è collegato a un tubo di ferro del diametro di 1,5 metri che sale attraversando verticalmente tutta la fortezza volante, fino ad arrivare a una cisterna di ferro sferica del diametro di 3 metri, situata appena sotto il ponte di comando. Il tubo è lungo 120 metri da cima a fondo ed è dotato di portelli di accesso collegati a ognuno dei ponti inferiori, ma non al ponte di comando.

L'energia necrotica risale il tubo del sifone di anime fino alla cisterna mentre la fortezza volante è ormeggiata al di sopra del Fiume Stige. Mentre il tubo risucchia le anime fuori dallo Stige e le immagazzina nella cisterna, qualsiasi creatura che entri nel tubo o nella cisterna per la prima volta nel suo turno o che inizi il suo turno in uno di quei luoghi subisce 16 (3d10) danni necrotici.

Spostare la Fortezza

Se i personaggi sconfiggono l'erinni sul ponte, possono tentare di assumere il comando della fortezza volante. Tuttavia, non esistono comandi per spostare o pilotare la fortezza, in quanto i suoi movimenti sono controllati telepaticamente da Zariel e solo quando quest'ultima è a bordo. Nessun altro può spostare la fortezza volante.

Sabotare la Fortezza

I personaggi possono sabotare la fortezza disattivando o distruggendo un congegno simile a una campana situato nella plancia. Questo congegno è identico a quello nell'area W6 del relitto della fortezza volante (vedi pagina 122), con la differenza che non emette alcun rumore strano, se non un basso ronzio a malapena udibile. Questo congegno mantiene la fortezza volante sospesa in cielo e in posizione orizzontale. Se la campana gigante viene avviluppata da un campo antimagia o viene distrutta, la fortezza precipita. Il congegno è un oggetto Grande con CA 19, soglia di danno pari a 10, 45 punti ferita e immunità ai danni psichici e da veleno.

Se la fortezza precipita, è distrutta. Ogni creatura a bordo della fortezza volante al momento dell'impatto subisce 70 (20d6) danni contundenti più 70 (20d6) danni da fuoco e cade prona in mezzo alle macerie della fortezza.

Clandestini

I personaggi possono nascondersi a bordo della fortezza volante mentre è ormeggiata al Molo Stigeo, purché riescano a intrufolarsi all'interno senza essere individuati.

Quando la fortezza volante è stata riparata e rifornita, Zariel torna a bordo assieme al resto dell'equipaggio e decolla per portare la fortezza volante fino alle prime linee della Guerra Sanguinosa.

Quando Zariel si trova a bordo della fortezza volante, il suo equipaggio è composto da centinaia di diavoli, un numero decisamente eccessivo per essere sconfitto dai personaggi senza che abbiano un esercito ad affiancarli. Inoltre, le pattuglie sui ponti vengono rinforzate da erinni che usano vista pura per scovare i nemici eterei e invisibili: gli eventuali clandestini a bordo non rimarranno tali a lungo.

Se i personaggi si fanno catturare, vengono trascinati al cospetto di Zariel sul ponte di comando, dove la trovano affiancata da un **diavolo della fossa** generale e sei **erinni diavoli barbuti** in armatura completa (CA 18) montano la guardia. Per alcuni consigli su come interpretare Zariel, vedi il capitolo 5.

Povero Diavolo: Thavius Kreeg

Se i personaggi hanno ucciso Thavius Kreeg nel capitolo 1, la sua anima finisce nei Nove Inferi, dove emerge dal Fiume Stige in forma di lemure. Zariel apprende immediatamente il destino di Thavius e lo recupera. Dopo averlo promosso a diavolo amnizu per il suo fedele servizio, Zariel lo fa rinchiudere finché Elturel non sarà distrutta. I personaggi trovano Thavius intrappolato in una cella a bordo della fortezza volante di Zariel, sprofondato nella tristezza.

Se i personaggi setacciano i ponti inferiori della fortezza volante di Zariel, sentono dei singhiozzi provenire da un corridoio delle celle non sorvegliato. Se decidono di indagare, il DM legge il brano seguente ai giocatori:

> Oltre le sbarre di una cella, intravedete una figura singhiozzante rannicchiata tra le ombre. Sembra essere un diavolo grassoccio dotato di corna e piccole ali, incatenato alla parete di fondo. Le pareti della cella sono ricoperte di rune blasfeme che risplendono di una luce rossa infernale.

La patetica figura nella cella è Thavius Kreeg, che ora è un **amnizu** (vedi pagina 229 per la sua scheda delle statistiche). Se i personaggi hanno incontrato Thavius quando era umano, riconoscono la sua forma di diavolo effettuando con successo una prova di Saggezza (Percezione) con CD 10. La porta della cella è chiusa a chiave: può essere aperta a viva forza effettuando con successo una prova di Forza (Atletica) con CD 25 o può essere scassinata usando gli arnesi da scasso ed effettuando con successo una prova di Destrezza con CD 20.

Thavius non costituisce una minaccia per i personaggi nelle condizioni attuali e le sue catene non sono abbastanza lunghe da permettergli di arrivare alla porta della cella. I personaggi possono ucciderlo attaccandolo a distanza senza neanche entrare nella cella, se vogliono, lanciando attacchi da dietro le sbarre. Tuttavia, Thavius grida di agonia ogni volta che subisce danni, cosa che potrebbe attirare le vicine pattuglie di diavoli barbuti, a discrezione del DM.

Thavius crede che quando Elturel sprofonderà nel Fiume Stige, Zariel lo libererà, ma fino ad allora si accontenta di crogiolarsi nell'autocommiserazione. Non si aspettava di finire nei Nove Inferi tanto presto. Vedi il capitolo 5 per ulteriori informazioni su come interpretare il diavolo Thavius.

Simboli e Ceppi

I simboli sulle pareti impediscono alle creature di entrare e uscire dalla cella teletrasportandosi. Per esempio, una creatura non può usare *passo velato* o *porta dimensionale* per entrare o uscire dalla cella. Tuttavia, la cella non proibisce alle creature di entrare o uscire alterando le loro forme. Per esempio, una creatura in forma gassosa può entrare o uscire dalla cella sgusciando tra le sbarre e lo stesso vale per una creatura abbastanza sottile da passare tra le sbarre.

Solo Zariel può aprire la serratura dei ceppi di Thavius, ma una creatura può spezzarli effettuando con successo una prova di Forza (Atletica) con CD 25. I ceppi possono anche essere attaccati; hanno CA 19, soglia di danno pari a 15, 20 punti ferita, immunità ai danni psichici e da veleno e immunità ai danni contundenti, perforanti e taglienti da attacchi non magici con armi non di adamantio.

L'Emporio Errante

L'Emporio Errante di Mahadi ha l'abitudine di *spuntare fuori quando meno te lo aspetti.*

—Il Cartografo

Un bazar ambulante si aggira per le distese di Avernus: un serraglio vagante di mercanti, artigiani e canaglie che sbrigano i loro affari e vendono le loro merci sotto l'occhio vigile di Mahadi, un rakshasa che dichiara di avere Asmodeus come suo patrono.

Molti mercanti dell'Emporio Errante sono legati a Mahadi da un debito e dovranno servirlo finché non salderanno il loro debito di anime. Nella maggior parte dei casi, i termini del rimborso sono abbastanza vaghi da consentire a Mahadi di tenerli al suo servizio fintanto che lo ritiene necessario per gestire le operazioni dell'Emporio Errante.

Spunti per la Storia

I personaggi potrebbero arrivare all'Emporio Errante per uno o più dei motivi seguenti:

- I personaggi hanno bisogno di scorte, di armi o perfino di una macchina da guerra infernale.
- I personaggi hanno bisogno di un luogo sicuro per riposare e forse anche per concedersi un buon pasto.
- I personaggi potrebbero aver sentito dire che possono vendere l'icore di demone a un mago impazzito che risiede all'Emporio Errante.
- I personaggi potrebbero avere accumulato un numero di *monete dell'anima* che preferirebbero non portare sulla loro persona e cercano un luogo dove spenderle.

Mahadi, il Padrone dell'Emporio

Mahadi il rakshasa (vedi la relativa scheda delle statistiche) si presenta come un ricco signore dei mercanti. Anche se è estremamente potente, Mahadi evita di correre rischi superflui, specialmente nei Nove Inferi, dove potrebbe essere ucciso in modo permanente. Mahadi funge da occhi e orecchie per conto di Asmodeus nell'Avernus. È un mediatore e un moderatore e ha le mani in pasta in una miriade di trattative che altrimenti potrebbero sfuggire all'attenzione del suo patrono.

Grazie al suo ruolo di padrone dell'Emporio Errante, Mahadi ha ricevuto da Asmodeus una dispensa speciale che gli consente di viaggiare liberamente tra il Piano Materiale e i Nove Inferi per gestire le sue attività, nonché

per raccogliere informazioni, stipulare contratti e stringere accordi simili in base alle necessità.

Oltre a gestire l'Emporio Errante, Mahadi è anche il proprietario e il gestore dell'Estasi Infernale, un ristorante e un centro di benessere. Dato che è situato su un semipiano, gli avventori possono visitarlo comodamente in qualsiasi momento, anche mentre la carovana si muove. Fintanto che possono pagare per i servizi resi, gli ospiti non devono temere di restare intrappolati all'interno, in quanto Mahadi prende molto sul serio il rispetto del contratto tra l'ospite e il padrone di casa. Ogni ospite deve accettare questo accordo formale prima di entrare.

Mahadi possiede una collezione speciale di *monete dell'anima* contrassegnate con un nome proprio. Ognuna di queste monete racchiude l'anima di un nemico che il rakshasa ha sconfitto in passato. Mahadi si consulta con queste anime individualmente, costringendole a fornire informazioni utili sulle questioni più disparate.

Interpretare Mahadi

In apparenza, Mahadi si presenta come un carismatico e generoso padrone di casa. Fa sentire ogni ospite dell'Estasi Infernale come se fosse la persona più importante su tutti i piani d'esistenza ed è pronto a soddisfare ogni suo desiderio e capriccio. Sebbene si dimostri ugualmente cordiale con tutti gli ospiti dell'Emporio Errante, quelli che entrano nel suo locale siglano un contratto speciale e quindi si conquistano il massimo della sua stima.

Naturalmente, gli ospiti che lasciano l'Estasi Infernale sono tenuti a saldare il conto fino in fondo prima di andarsene. Se un ospite non è in grado di pagare per qualsiasi motivo, il contratto che ha firmato all'entrata parla chiaro: deve cedere la sua anima e dovrà ripagare il suo debito prestando servizio. Tutti questi individui ricadono sotto l'effetto di una *costrizione* lanciata come incantesimo di 9° livello, che non può essere spezzata volontariamente dall'individuo influenzato finché il suo debito non sarà saldato in pieno. Ciò che Mahadi decide di fare di questi debitori insolventi dipende dalle loro capacità. Alcuni diventano servitori a vita e vengono messi a lavorare all'Estasi Infernale. Se dimostrano un certo talento per la vendita, potrebbero ottenere un negozio da gestire all'interno dell'Emporio Errante.

Se gli avventurieri informano Mahadi (e di conseguenza Asmodeus) del fatto che Arkhan è in possesso della *Mano di Vecna,* Mahadi fa tutto ciò che può per stringere un patto con loro, offrendo qualsiasi dono elencato nella sezione "I Patti di Mahadi" in cambio dell'artefatto. Questo si sostituisce ai termini normalmente offerti da Asmodeus.

I Patti di Mahadi

Mahadi ha il potere di stringere patti in nome di Asmodeus e con la sua autorità, come se fosse un arcidiavolo (vedi l'appendice A). Tutti questi patti devono essere presentati al contraente senza alterazioni e non sono negoziabili. In tutti questi accordi, Asmodeus desidera solo una cosa: un personaggio che firma uno di questi contratti gli cede la sua anima per sempre. Dopo che il personaggio che ha firmato il contratto ha raggiunto il 17° livello, se in un qualsiasi momento dovesse morire, la sua morte è permanente e non ha alcuna possibilità di fare ritorno dalla tomba. Asmodeus si impossessa della sua anima e ne fa un diavolo della fossa, vincolato al suo servizio per l'eternità.

Mahadi può offrire i doni seguenti in cambio del contratto di un'anima:

Oggetto Magico. Asmodeus fornisce all'avventuriero una *verga della potenza divina*, con cui soltanto il ricevente e i suoi diretti discendenti possono entrare in sintonia.

Resurrezione. Asmodeus invia uno dei fedeli sacerdoti al suo servizio a lanciare *resurrezione pura* su un personaggio defunto.

Trasformazione in Tiefling. Asmodeus trasforma il personaggio in un tiefling con un lignaggio infernale direttamente legato a lui. I tratti razziali del personaggio vengono sostituiti con i tratti razziali dei tiefling.

Mahadi e Zariel

Zariel si affida ai servizi di Mahadi per fornire provviste, oggetti magici e altri oggetti di valore necessari per portare avanti la sua campagna nella Guerra Sanguinosa. L'Estasi Infernale è anche nota come luogo privato e neutrale in grado di ospitare incontri tra diavoli di alto rango.

Mahadi è obbligato da un contratto con Asmodeus a non tentare alcun colpo di stato in Avernus e a non aiutare in modo diretto chiunque altro tenti di farlo. Nel contratto, però, non c'è nulla che proibisca a Mahadi di aiutare in modo indiretto chiunque tenti di spodestare Zariel o chiunque altro sia al comando, per esempio passando informazioni o vendendo merci.

Mahadi e Lulu

Quando Lulu arriva all'Emporio Errante, le sue viste, suoni e odori titillanti le sembrano vagamente familiari. Agli occhi di Lulu, Mahadi sembra più familiare di qualsiasi altra cosa nell'emporio, ma l'olifante non riesce a ricordare perché. Anche se Lulu non ricorda nulla riguardo a una precedente visita all'Emporio Errante, Mahadi è ben lieto di ricordarle di averle offerto riparo per un po' dopo che si era persa nelle distese di Avernus. Ciò che Mahadi evita di rivelare è che, dopo essersi guadagnato la sua fiducia, ha bagnato Lulu con l'acqua del Fiume Stige per privarla delle sue capacità da incantatore e dei suoi ricordi. Mahadi ha poi venduto Lulu ad alcuni diavoli che a loro volta l'hanno riconsegnata a Zariel.

Mahadi è sorpreso di rivedere Lulu, ma tenta di non darlo a vedere. Inizialmente sospetta che l'olifante sia venuta a reclamare vendetta per la perdita di memoria che le aveva inflitto in precedenza. Quando si rende conto che le sue intenzioni sono benevole, Mahadi finge ancora una volta di essere suo amico.

Avvicinarsi all'Emporio Errante

L'Emporio Errante viaggia sul retro di nove macchine da guerra infernali Enormi simili ai Tritademoni (vedi pagina 219), ma dotati di Lanciafiamme e Spruzzatori di Stige anziché di Masticatori e Palle da Demolizione.

Quando Mahadi trova un punto adeguato dove aprire bottega, ordina ai suoi autisti di formare un perimetro difensivo a forma di ferro di cavallo. Quando le macchine da guerra infernali si fermano, i loro equipaggi (composti da umani, duergar, hobgoblin, salamandre, succubi, incubi e altre creature assortite vincolate da un debito con Mahadi) sbarcano e iniziano a montare le tende e le altre strutture. Tutti i negozi aprono al pubblico entro un'ora e rimangono aperti finché Mahadi non decide che è ora di fare i bagagli e di ripartire.

Se i personaggi si imbattono nell'Emporio Errante quando è aperto per affari, il DM lo descrive ai giocatori nel modo seguente:



Mahadi il Rakshasa

Immondo Medio, legale malvagio

Classe Armatura 17 (armatura naturale)
Punti Ferita 195 (23d8 + 92)
Velocità 12 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
14 (+2)	18 (+4)	18 (+4)	14 (+2)	18 (+4)	20 (+5)

Tiri Salvezza Sag +9, Car +10
Abilità Arcano +7, Inganno +10, Intuizione +9, Percezione +9
Vulnerabilità ai Danni perforante da armi magiche impugnate da creature buone
Immunità ai Danni contundente, perforante e tagliente da attacchi non magici
Sensi Percezione passiva 19, scurovisione 36 m
Linguaggi Comune, Infernale; può leggere tutte le scritture
Sfida 14 (11.500 PE)

Immunità alla Magia Limitata. Mahadi non può essere influenzato o individuato dagli incantesimi di 6° livello o inferiore, a meno che non lo desideri. Dispone di vantaggio ai tiri salvezza contro tutti gli altri incantesimi ed effetti magici.

Incantesimi Innati. La caratteristica innata da incantatore di Mahadi è Carisma (tiro salvezza degli incantesimi CD 18, +9 al tiro per colpire degli attacchi con incantesimo). Può lanciare i seguenti incantesimi innati, che non richiedono alcuna componente materiale:

A volontà: *camuffare se stesso, illusione minore, individuazione dei pensieri, mano magica*
3/giorno ciascuno: *charme su persone, dissolvi magie, immagine maggiore, individuazione del magico, intimorire infernale, invisibilità, parlare con i morti, suggestione*
1/giorno ciascuno: *costrizione, dominare persone, esilio, gabbia di forza, semipiano, spostamento planare, visione del vero, volare*

Armi Magiche. Gli attacchi con arma di Mahadi sono magici.

Azioni

Multiattacco. Mahadi effettua quattro attacchi con gli artigli.

Artiglio. *Attacco con Arma da Mischia:* +7 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 9 (2d6 + 2) danni taglienti e, se il bersaglio è una creatura, è maledetto. La maledizione ha effetto ogni volta che il bersaglio completa un riposo breve o lungo, riempiendo la mente del bersaglio con immagini e sogni terribili. Il bersaglio maledetto non ottiene alcun beneficio dal completamento di un riposo breve o lungo. La maledizione dura finché non viene sollevata da un incantesimo *rimuovi maledizione* o una magia simile.

Evoca Erinni (1/Giorno). Mahadi evoca Ilzabet, un'erinni a lui vincolata da un contratto infernale. L'erinni compare in uno spazio libero entro 18 metri da lui, agisce come sua alleata e non può evocare altri diavoli. L'erinni rimane per 10 minuti o finché Mahadi non la congeda con un'azione. Se l'erinni muore, Mahadi perde questa opzione di azione.

MARK BEHM

Un insieme di tendoni dai colori sgargianti, ammassati gli uni accanto agli altri, forma un'oasi di conforto che spicca nel tetro territorio di Avernus. Alcune macchine da guerra infernali Enormi formano un ferro di cavallo attorno alle tende, con piccole piastre di ferro rettangolari e lampade appese alle catene che penzolano tra l'una e l'altra. Una musica tenue e rilassante e un odore appetitoso giungono fino a voi sulle ali del vento, invitandovi a dare un'occhiata più da vicino.

L'Emporio Errante offre riparo a tutti coloro che vi entrano ed è considerato terreno neutrale per tutti coloro che altrimenti potrebbero dare il via a un conflitto. Un cartello affisso all'entrata, stranamente comprensibile in tutte le lingue, recita semplicemente: "Tutti sono i benvenuti qui. Niente combattimenti! Niente incantesimi! Niente eccezioni!"

Mahadi accoglie tutti i visitatori, indirizzandoli verso i locali che possono risultare di maggior interesse per loro, ma riservando le lodi più sperticate al suo adorato ristorante e centro di benessere, l'Estasi Infernale. Qui, tenta di soddisfare ogni loro desiderio nel tentativo di renderli suoi debitori. Se questo non funziona, non si fa troppi scrupoli a offrire un pagamento in cambio della resa di certi servizi. I personaggi sono bene accetti e possono restare tutto il tempo che vogliono o meglio finché Mahadi non decide che è ora di fare i bagagli e di recarsi altrove. I personaggi indebitati con Mahadi possono rimanere all'Emporio Errante, ma solo come suoi servitori.

Attività dell'Emporio Errante

I personaggi sono liberi di visitare qualsiasi locale dell'Emporio Errante. Il DM può creare anche ulteriori attività da aggiungere a quelle presentate di seguito.

L'Estasi Infernale

Mahadi prende molto sul serio le sue responsabilità come proprietario e gestore dell'Estasi Infernale. Ogni cliente che entra nel semipiano dove è situato il suo locale deve firmare un contratto infernale. Il contratto formula un accordo molto semplice, in cui si stabilisce che i clienti devono pagare per tutto ciò che consumano e per tutti i servizi di cui usufruiscono prima di andarsene.

Mahadi utilizza molti servitori, tutti sotto l'effetto di un incantesimo *costrizione*, per fornire i migliori servizi possibili e apparire felici mentre lavorano. Molti di questi individui sono in realtà ex-clienti.

Una volta entrati nell'Estasi Infernale, gli ospiti vengono scortati in una camera privata dove possono stendersi su cuscini e divani e ordinare pietanze stravaganti provenienti da vari piani d'esistenza e godersi una vasta gamma di trattamenti di bellezza che variano dai più semplici e comuni a quelli più esotici e bizzarri.

Dato che l'Estasi Infernale esiste su un semipiano, tecnicamente non risiede nei Nove Inferi. Se qualcuno vuole incontrare una creatura che non può o non vuole recarsi nei Nove Inferi (o anche semplicemente in Avernus), questo locale costituisce un potenziale luogo di incontro ottimale. Ovviamente, per accedere al semipiano è necessario prendere accordi con Mahadi e promettere un pagamento appropriato.

Ogni camera situata all'interno dell'Estasi Infernale è creata per uno specifico scopo. Quando quello scopo è concluso e gli occupanti della camera se ne vanno, quella camera smette di esistere, a meno che Mahadi non decida diversamente.

Servizi di Ristorazione. Il menu dell'Estasi Infernale cambia ogni giorno, pur fornendo una selezione a prezzo fisso. Un menu di esempio è fornito come allegato per i giocatori nell'appendice E. Un pasto completo costa una *moneta dell'anima*. A differenza dei pasti consumati altrove in Avernus, che sono uniformemente tremendi, il cibo dell'Estasi Infernale ha un sapore delizioso.

È possibile richiedere dei pasti specifici, ma è necessario prenotarli con settimane d'anticipo e il loro prezzo può essere elevato. Mahadi chiede dalle cinque alle dieci *monete dell'anima* per una richiesta esotica, in base alla difficoltà necessaria per soddisfarla. Consumare un pasto all'Estasi Infernale fornisce gli stessi benefici di un incantesimo *banchetto degli eroi*, ma con un effetto aggiuntivo: chi mangia il cibo subisce svantaggio alle prove di Saggezza (Intuizione) effettuate contro Mahadi.

Trattamenti di Bellezza. L'Estasi Infernale offre trattamenti di bellezza di vario tipo: le amenità più semplici (trattamenti al corpo, ai piedi e alle mani, massaggi, cura della pelle, pulizia generale e bagni) sono incluse con il menu standard dei pasti senza costi aggiuntivi.

I trattamenti specializzati includono terapia dei sogni, ripristino completo del corpo, terapia di longevità e una vasta gamma di trattamenti per tutti gli appetiti, da quelli più salubri a quelli più degenerati. Ognuno di questi trattamenti costa una *moneta dell'anima* aggiuntiva. Mahadi aggiunge costantemente e laboriosamente nuovi trattamenti per i clienti, in cambio di costi aggiuntivi. Il suo obiettivo è sempre quello di acquisire la proprietà di tali individui e fare di loro dei residenti permanenti di Avernus.

Forgia Serpedifuoco

Questo locale è gestito da tre **salamandre** di nome Rassh, Skids e Slagg. Le salamandre sono in debito con Mahadi, che ha offerto loro riparo e le ha nascoste dopo un'audace fuga dalla Forgia di Bel. Lavorano per lui a vita, mantenendo in funzione le sue macchine da guerra infernali e fabbricando oggetti da vendere ai visitatori. Di tanto in tanto, Mahadi le invia altrove a procurarsi dei pezzi per ammodernare la carovana. Nove **magmin** e otto **armature animate** prestano assistenza alle salamandre nel loro lavoro.

La macchina da guerra infernale delle salamandre è composta dai pezzi messi assieme di una mezza dozzina di altre macchine. In un batter d'occhio, il veicolo può separarsi in tre macchine da guerra infernali più piccole, ognuna pilotata da una delle salamandre. Questi tre veicoli più piccoli possono essere considerati dei Tormentatori (vedi pagina 218).

Armi e Armature. Tutte le armi e le armature di metallo elencate nel capitolo 5 del *Player's Handbook* sono disponibili per la vendita in questo negozio, con un rincaro del 150 per cento.

Riparazione delle Macchine da Guerra Infernali. Le salamandre possono riparare una macchina da guerra infernale danneggiata ma funzionante a un costo pari a 50 mo per ogni punto ferita da riparare.

Burney la Barbiera

Burney ha l'aspetto di un'allegra e affascinante donna Calishita. Fornisce tutti i servizi che un barbiere competente è in grado di offrire, incluse le cure mediche per chi è afflitto da una ferita o da una malattia. Ai fini della guarigione, Burney va trattata come se fosse dotata

del talento Guaritore e di competenza sia nella borsa del guaritore che nella borsa dell'erborista.

Mentre lavora, Burney racconta storie di ogni genere, spesso inventandole di sana pianta, ma sempre con una morale ben precisa alla fine. Le storie di Burney potrebbero perfino indicare un obiettivo raggiungibile, se il cliente è di allineamento buono ed è disposto a seguire le indicazioni della loquace barbiera.

Burney, in realtà, è un **drago di rame antico** di nome Balarystul. Burney risiede nell'Avernus per ordine diretto di Bahamut, che l'ha incaricata di tenere gli occhi aperti per ogni incremento di attività tra i seguaci di Tiamat. Dopo l'ultimo tentativo della regina dei draghi malvagi di fuggire dai Nove Inferi, i suoi avversari non intendono correre rischi. Burney è particolarmente interessata a qualsiasi informazione relativa alle attività di Arkhan il Crudele (vedi pagina 111).

Burney ha ricevuto varie benedizioni da Bahamut per svolgere questo compito:

- A meno che Burney non decida diversamente, una volta che una creatura meno potente di una divinità si è allontanata di tre passi da lei, quella creatura non può più ricordarsi di Burney o di avere interagito specificamente con lei.
- Burney è sotto l'effetto di un incantesimo *vuoto mentale* permanente e non può essere individuata tramite mezzi magici o comuni, a meno che non lo desideri. In cambio di questa benedizione, Burney non può agire direttamente contro gli abitanti dei Nove Inferi, anche se può sicuramente avvalersi dei servigi di coloro che possono.
- Burney sa sempre dove si trova l'Emporio Errante e può trasportarsi fin lì come se usasse un incantesimo *parola del ritiro*. Questo spiega perché Burney sembra sempre comparire in mezzo al mercato interamente schierato all'inizio di ogni mattina di attività, per fornire i suoi servizi e raccontare le sue storie.
- Una volta al giorno, quando Burney lo desidera, può istantaneamente recarsi alla corte di Bahamut tramite una potente benedizione simile all'incantesimo *spostamento planare*.

Tariffe della Barbiera. Burney chiede 1 mo per ogni servizio, inclusa la pettinatura. Può fornire anche una quantità limitata di guarigione magica, ma solo alle creature di allineamento buono, senza farsi pagare.

Se qualcuno offre a Burney una *moneta dell'anima* per qualsiasi motivo, la donna appare estremamente delusa e la respinge, rifiutandosi addirittura di toccarla.

Da Qui ad Avernus

Fhet'Ahla è un **amnizu** (vedi pagina 229 per la sua scheda delle statistiche) che gestisce un gruppo di **imp** corrieri e una vasta gamma di servizi da incantatori per trasmettere informazioni a lunga distanza. Più sicuri sono i servizi, più alte sono le tariffe. Inoltre, Fhet'Ahla funge da agente di cambio per le *monete dell'anima*, offrendo 100 mo in gemme o monete per ogni *moneta dell'anima* che gli viene consegnata. Può infine servire da funzionario notarile ufficiale per stipulare un contratto infernale.

A un certo punto in passato, Fhet'Ahla fallì una missione cruciale e si attirò il biasimo di Asmodeus, che per punirlo lo assegnò al mercato di Mahadi. Sebbene Fhet'Ahla non abbia alcuna forma di debito nei confronti di Mahadi, è sulla lista nera di Asmodeus e non ha idea di quanti secoli durerà questa forma di servizio. All'amnizu è inoltre vietato contestare l'autorità di Mahadi in qualsiasi questione relativa alla gestione dell'Emporio Errante o in qualsiasi altro incarico speciale che il rakshasa riceva da Asmodeus.

Tariffe delle Consegne. Fhet'Ahla chiede una singola *moneta dell'anima* per la consegna di un pacco di peso pari o inferiore a 2,5 kg. Per un pacco più grosso (fino a un massimo di 25 kg), chiede due *monete dell'anima*.

Tariffe Notarili. Fhet'Ahla chiede una singola *moneta dell'anima* per i suoi servizi notarili e riscuote una singola *moneta dell'anima* per tutte le transazioni che non riguardano l'anima di un celestiale. Se è coinvolto un celestiale, riscuote dieci *monete dell'anima*.

Levate l'Icore!

Elliach, un **mago** umano legale malvagio, raccoglie e vende ampolle di icore di demone (vedi pagina 77). La costante esposizione all'icore di demone ha deformato Elliach nei modi seguenti:

- Le braccia di Elliach sono diventate tentacoli con le dita situate alle estremità; la portata di Elliach è aumentata di 1,5 metri.
- Le orecchie di Elliach hanno messo le ali e sono volate via. Di conseguenza, Elliach è sordo. Si affida alla lettura delle labbra e ai gesti per comunicare.

Elliach incontrò Mahadi mentre fuggiva da un gruppo di creditori. Mahadi capì che sarebbe stato un buon investimento pagare i debiti di Elliach e portarlo in Avernus a lavorare all'Emporio Errante. Anche se ritenuto pazzo da buona parte degli altri venditori, Elliach usa l'icore di demone in una vasta gamma di esperimenti magici, nessuno dei quali sembra fornire i risultati desiderati.

Prezzi dell'Icore di Demone. Elliach vende l'icore di demone a 100 mo all'ampolla e lo compra a 25 mo all'ampolla.

Allevamento di Larve di Z'neth

Z'neth è un vecchio e astioso **hobgoblin signore della guerra** che compra e vende **larve** (vedi il capitolo 2 della *Dungeon Master's Guide* per le statistiche). Mahadi aveva agevolato l'ascesa al potere di Z'neth, aiutandolo a distruggere interi regni sul Piano Materiale. Col tempo, le conquiste di Z'neth attirarono l'attenzione del potente dio Maglubiyet, che offrì a Z'neth un ruolo di comando sui campi di battaglia della Gehenna. Ma quando stava per riportare la sua prima vittoria su quel piano, Mahadi riscosse il debito di Z'neth e lo portò nell'Avernus, dove langue nell'anonimato, lontano dal campo di battaglia planare su cui aveva sperato di morire.

Z'neth si procura le larve dagli yugoloth e le vende a prezzi maggiorati alle megere e agli altri compratori interessati, versando metà dei proventi a Mahadi in cambio di cibo e altre necessità. Le merci di Z'neth sono di ben poco interesse per gli avventurieri. Tuttavia, Z'neth adora usare i suoi proventi per ingaggiare degli assassini che uccidano Mahadi, cosa che il rakshasa trova estremamente divertente.

Se i personaggi fanno visita alla sua bottega, Z'neth offre loro nove *monete dell'anima* (tutte quelle che ha) per la testa di Mahadi. Un incantesimo *costrizione* impedisce all'hobgoblin di rivelare a chiunque la vera forma di Mahadi. Mahadi accoglie gli aspiranti assassini mandati da Z'neth con un sorriso ed è ben lieto di accettare le *monete dell'anima* di Z'neth come pagamento per le merci e i servizi del suo ristorante pregiato.

Larve. In qualsiasi momento, Z'neth dispone di 2d6 larve rinchiuse in gabbia, che vende al prezzo di una *moneta dell'anima* ciascuna.



Molo Stigeo

Le fortezze volanti di Avernus hanno bisogno di *combustibile e quale combustibile è migliore delle anime dei dannati?*

—Il Cartografo

Le fortezze volanti di Zariel vengono rifornite e riparate presso questo molo arrugginito. Quando i personaggi arrivano in quest'area, il DM legge il brano seguente ai giocatori:

> Un'enorme struttura di ferro che sembra formare un paio di bracci da ormeggio attraversa il Fiume Stige e si sporge al di sopra di esso. Solide ganasce, catene e sbarre spuntano dai bracci da ormeggio per offrire punti di aggancio ai grandi vascelli che attraccano tra di essi.

Se i giocatori arrivano qui dopo avere incontrato Bel, la fortezza volante di Zariel è presente (vedi "Fortezza Volante di Zariel" a pagina 123). In questo caso, il DM legge il brano seguente ai giocatori:

> Una gigantesca cittadella di basalto a forma della lama di una spada è ormeggiata al molo. La fortezza volante pulsa man mano che un flusso di anime urlanti viene risucchiato al suo interno dal Fiume Stige.

Il Molo Stigeo è una piattaforma di servizio alta 30 metri che si protende dalle rive rocciose del Fiume Stige. Le ganasce, le catene e le sbarre fissate ai bracci superiori del molo servono a tenere bloccate le fortezze volanti ormeggiate.

Un **diavolo cornuto** di nome Bazelsteen gestisce il molo per conto di Zariel, ma sogna di poter condurre i suoi esperimenti meccanici in tutta libertà. Per assicurarsi il suo aiuto, i visitatori devono prima prestare servizio come piloti collaudatori per l'ultimo marchingegno progettato dal diavolo.

Dodici **diavoli uncinati** pattugliano il molo a gruppi di tre. Se la fortezza volante di Zariel è presente, anche tre **diavoli d'ossa** volano in cerchio al di sopra di essa. I diavoli attaccano gli intrusi o intimano loro di andarsene. Se i personaggi tentano di negoziare con i diavoli, Bazelsteen plana fino a terra per trattare con loro personalmente.

Trattare con Bazelsteen

Questo diavolo cornuto è coperto di olio lubrificante e mastica in continuazione un carbone ardente fumante. A Bazelsteen interessano più le macchine che non le creature ed è disposto a riparare o modificare qualsiasi macchina da guerra infernale che i personaggi utilizzino attualmente. Vedi l'appendice B per le potenziali armi alternative, migliorie di blindatura e accessori magici. Al posto del pagamento, il diavolo cornuto richiede che i personaggi lo aiutino a effettuare un collaudo (vedi "Collaudo 221" a pagina 131). Se i personaggi portano a termine questo compito come si deve, Bazelsteen accetta di riparare integralmente le loro macchine da guerra infernali e offre loro anche un'arma alternativa, una miglioria di blindatura o un accessorio magico gratis.

Collaudo 221

Se i personaggi accettano i termini di Bazelsteen, il DM legge o parafrasa il brano seguente ai giocatori:

> Bazelsteen vi conduce a un barcone arrugginito ormeggiato lungo il Fiume Stige, a poche centinaia di metri dal molo. Dalla gru di carico del barcone, pende una catena arrugginita a cui è appesa una campana da immersione sferica del diametro di 3 metri, fatta di ferro e di vetro. Alcuni tubi di risucchio si protendono dall'emisfero inferiore della campana da immersione come braccia scheletriche.

Bazelsteen ha costruito la batisfera sperimentale per sondare il fondale del Fiume Stige alla ricerca di anime impantanante. Deve collaudarla, ma non è disposto a mettere a rischio i suoi diavoli. La batisfera di Bazelsteen è un oggetto Grande che può ospitare fino a quattro creature Medie. Il portello è situato sull'emisfero superiore della batisfera. Bazelsteen garantisce ai personaggi che l'apparato è a tenuta stagna e non lascia passare né l'aria né l'acqua.

Bazelsteen chiede ai personaggi di accomodarsi all'interno della campana di immersione mentre usa la gru per calarli nel fiume. Il loro compito è di usare i bracci a ventosa della batisfera per risucchiare le anime impantanante sul fondo del fiume, situato a 12 metri di profondità rispetto al barcone. La campana da immersione è agganciata a una catena di 15 metri, più che sufficiente per arrivare in fondo al fiume. Ci sono quattro "postazioni di risucchio" all'interno della campana da immersione, ognuna dotata di una sedia e di alcune leve di comando in metallo.

Bazelsteen sa che la campana da immersione ha abbastanza aria da sostentare un occupante per 1 ora (o quattro occupanti per 15 minuti a testa). Per essere sicuri, intende lasciare la campana da immersione sul fondo del fiume soltanto per 10 minuti.

Se più personaggi partecipano all'esperimento, Bazelsteen tamburella con le dita sulla batisfera prima di immergerla in acqua e annuncia ai suoi occupanti: "Chi di vuoi risucchia più anime impantanate riceverà una *moneta dell'anima*."

Le anime torturate che infestano il Fiume Stige urlano e sferrano colpi d'artiglio alla batisfera quando questa passa accanto a loro. Una volta che la batisfera è stata calata sul fondo del fiume, i personaggi al suo interno possono usare i tubi di risucchio per catturare le anime impantanate che si annidano laggiù. Alla fine di ogni minuto, un personaggio seduto a una postazione di risucchio effettua una prova di Destrezza. Il numero di anime impantanate che quel personaggio risucchia è pari al risultato della prova. Le anime impantanate vengono immagazzinate in cisterne agganciate al ventre della batisfera e i contatori installati sulle cisterne tengono il conto del numero di anime impantanate che ogni cisterna contiene.

Gli immondi si cibano di anime impantanate e considerano la loro carne una prelibatezza. Le anime impantanate possono anche assumere forma di lemuri, una volta "salvate" dalle profondità del fiume.

L'Attacco dei Demoni

Dieci minuti dopo che la batisfera è stata immersa nel fiume, dieci **vrock** planano dal cielo e attaccano il molo Stigeo. Bazelsteen viene attirato altrove dall'attacco, lasciando il barcone e la sua gru incustoditi. Quando Bazelsteen se ne va, il DM chiede ai personaggi di tirare per l'iniziativa. I personaggi all'interno della batisfera non hanno idea di cosa stia succedendo sul barcone, o viceversa, e le acque del Fiume Stige sono talmente scure che la visibilità in acqua è ridotta a 3 metri.

Un personaggio rimasto sul barcone può prendere il controllo della gru incustodita. Mentre è seduto ai comandi della gru, il personaggio può usare un'azione per cercare di capire come manovrarli, riuscendoci se effettua una prova di Intelligenza (Arcano) con CD 17. Se la prova fallisce di 5 o più, il personaggio trascina accidentalmente la batisfera di una distanza pari a 2d10 x 30 cm sul fondo del fiume, infliggendo 5 (2d4) danni contundenti a tutte le creature all'interno. Servono tre prove effettuate con successo consecutivamente per riportare la batisfera sul barcone.

Dopo che ognuno dei personaggi ha effettuato un turno, un **glabrezu** atterra sul barcone e tira per l'iniziativa. A ogni suo turno, il demone usa la sua azione e una delle sue tenaglie per tentare di spezzare la catena arrugginita della batisfera, riuscendoci se effettua con successo una prova di Forza con CD 20. Se la catena si spezza, la batisfera cade in fondo al Fiume Stige e resta laggiù finché non viene recuperata. Una volta che il glabrezu ha svolto tre turni, Bazelsteen torna e scaccia via il demone spaventandolo, se non è già stato sconfitto. Se la catena è stata spezzata, Bazelsteen annota che il Collaudo 221 è un fallimento e abbandona i membri del gruppo sommersi al loro triste destino. Altrimenti, il diavolo cornuto usa la gru per riportare la batisfera sul barcone, annota che l'esperimento è stato un successo e ricompensa con una *moneta dell'anima* il personaggio che ha risucchiato più anime impantanate.

I personaggi nella batisfera iniziano a soffocare una volta che la loro scorta d'aria si esaurisce. Se il portello viene aperto mentre la batisfera è ancora sommersa, l'acqua del Fiume Stige si riversa nel compartimento, esponendo gli occupanti agli effetti del fiume (vedi pagina 76).

Torre di Guardia dello Stige

Lo Stige è il portale che consente ai demoni di *accedere ai Nove Inferi. I diavoli sorvegliano attentamente le sue rive!*

—Il Cartografo

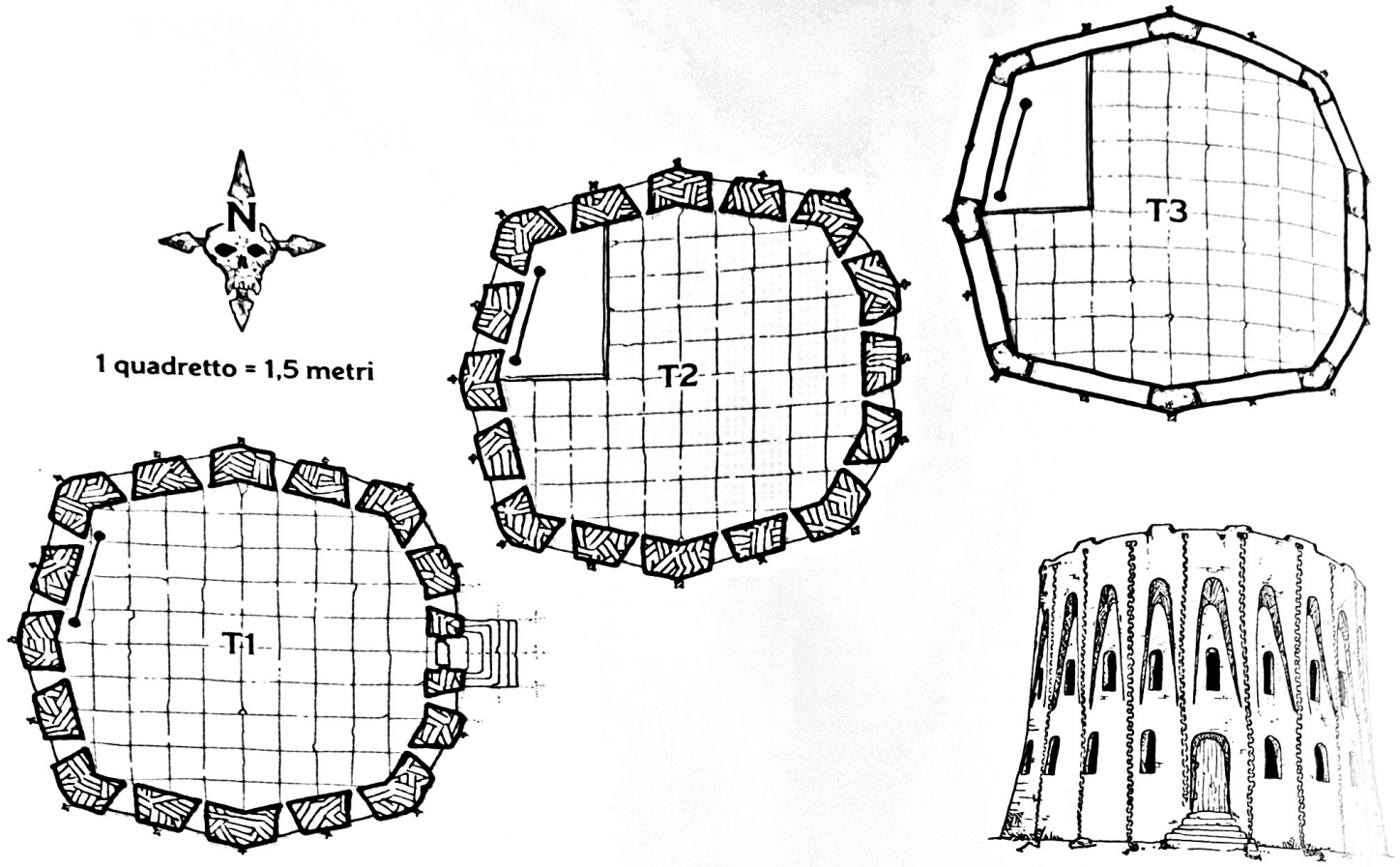
Lungo le rive del Fiume Stige si ergono alcune torri di guardia intervallate in modo che nessun esercito demoniaco possa entrare in Avernus senza essere avvistato. Ogni torre è un avamposto entro linea di vista da altre due torri, in modo che le truppe vicine possano rapidamente accorrere per sventare un'incursione, qualora i demoni dovessero emergere dal fiume. I diavoli di Zariel presidiano questi avamposti, ma in tempi di magra, quando le anime di Avernus scarseggiano, alcune di queste strutture possono rimanere vuote. Inoltre, il territorio mutevole dello stesso Avernus lascia certi avamposti isolati di tanto in tanto.

Tratti della Torre di Guardia

Una tipica torre di guardia è una struttura squadrata, alta 9 metri, dal tetto scoperto e fatta di basalto nero. Gli altri suoi tratti sono riassunti di seguito.

Guarnigione. A meno che non sia stata abbandonata, la torre è presidiata da un **amnizu** comandante, un **diavolo delle catene** vicecomandante, dieci **diavoli barbuti** (ognuno dei quali tiene un **segugio infernale** alla catena) e due **diavoli spinati** (vedi "Aree della Torre di Guardia" per la disposizione di questi diavoli).

Trombette. Ogni diavolo di guardia è dotato di una trombetta di ferro. Suonare la trombetta è considerata un'azione



Mappa 3.7: Torre di Guardia dello Stige

bonus che diffonde un mostruoso squillo udibile nel raggio di 90 metri.

Terreno Esterno. Il terreno è sgombro da copertura in un raggio di 18 metri attorno alla torre.

Catene alle Pareti. Varie catene di ferro uncinate pendono a intervalli di 3 metri lungo le pareti esterne. Queste catene fanno parte delle difese della torre, in quanto il diavolo delle catene vicecomandante può animarle usando la sua capacità di Catene Animate. Per arrampicarsi lungo una catena, è necessario effettuare con successo una prova di Forza (Atletica) con CD 16.

Aree della Torre di Guardia

Le aree seguenti fanno riferimento alla mappa 3.7.

T1. Pianterreno

La porta al pianterreno è una lastra di pietra bloccata dall'interno da una sbarra di ferro che può essere sollevata facilmente ma che dall'esterno può essere spezzata solo effettuando una prova di Forza (Atletica) con CD 23.

> Questo livello della torre è tetro e disadorno, se si eccettua un semplice tavolo di pietra rettangolare affiancato da un paio di panche di pietra. Armi su asta e corazze di scaglie di ricambio, adatte a cinque diavoli Grandi e dieci diavoli Medi, sono custodite sulle rastrelliere lungo le pareti.

Dieci **diavoli barbuti** e dieci **segugi infernali** occupano questo piano. Esiste una probabilità del 30 per cento che metà dei diavoli barbuti e dei segugi infernali si trovi all'esterno a pattugliare il perimetro in un qualsiasi momento, tornando 1 minuto dopo che il combattimento è iniziato, a meno che lo scontro faccia pochissimo rumore.

Una scala a pioli di ferro sale nell'angolo nordovest attraverso un foro, che è abbastanza largo da lasciar passare le creature Grandi.

T2. Primo Piano

L'**amnizu** comandante della torre e il **diavolo delle catene** vicecomandante risiedono qui. Ai due piace avere uno o più esseri senzienti a portata di mano da torturare, per alleviare la noia.

> Il pavimento di questa stanza è disseminato di catene uncinate e di manette imbullonate alle pareti. Il centro della stanza è occupato da una sedia di ferro chiodata, anch'essa imbullonata al pavimento. I braccioli e le gambe della sedia sono a loro volta dotati di manette di ferro. In un angolo della stanza, si aprono un varco sul pavimento e uno sul soffitto, attraversati da una grossa scala a pioli di ferro che conduce al pianterreno o sul tetto della torre.

Ai diavoli piace incatenare i prigionieri alle pareti e usare la sedia chiodata per gli interrogatori. Il diavolo delle catene può usare la sua capacità di Catene Animate per animare le catene.

T3. Tetto

Due **diavoli spinati** se ne stanno appollaiati sul tetto e fungono da esploratori e da vedette. Un'apertura in un angolo consente di accedere all'interno della torre, con una scala a pioli di ferro che scende fino alle aree T1 e T2.



ZOLTAN BOROS

Incontro Errante: Ghigno il Maligno

I personaggi possono incontrare Ghigno il Maligno in qualsiasi punto di Avernus. Il DM può decidere liberamente dove e quando compare.

Questo eladrin avventuriero della Selva Fatata rimase bloccato in Avernus quando i suoi compagni lo abbandonarono. Ha trascorso gli ultimi settant'anni girovagando nell'Avernus e stringendo patti con vari immondi per sopravvivere. Alla fine, Ghigno ha venduto l'anima a un diavolo della fossa, che gli ha fornito il modo per spodestare un nycaloth signore della guerra di nome Yarrasto. Ghigno ha preso il controllo della banda da guerra del nycaloth e delle sue macchine da guerra infernali. La banda di Ghigno è diventata famosa come i Maligni di Ghigno e la loro ferocia ha terrorizzato gli altri signori della guerra di Avernus per qualche tempo.

Quando tre rivali di Ghigno (Respiro Amaro, Feonor e Princeps Kovik) hanno unito le forze per spazzare via i Maligni di Ghigno, Ghigno è fuggito e ora imperversa per tutto Avernus a bordo di una Biruote Diabolica (vedi pagina 218), alla ricerca di avventurieri disposti ad aiutarlo a vendicarsi dei signori della guerra che hanno fatto fronte comune contro di lui. Maggie la Pazza (pagina 82) resta la sua unica alleata, ma Ghigno si rifiuta di unirsi alla sua banda.

Quando i personaggi incontrano Ghigno per la prima volta, il DM legge o parafrasa il brano seguente:

> Vedete una macchina da guerra infernale a due ruote parcheggiata accanto a una grossa roccia. In cima alla roccia, un'esile figura simile a un elfo sta urinando nel vento caldo.

Ghigno sfoggia un sorriso snervante (cosa che gli ha procurato questo soprannome). Quando vede i personaggi, il suo sorriso si fa ancora più marcato, poi balza a terra per salutarli.

Forse un soprannome ancora più adatto per questo eladrin sarebbe Ghigno il Benigno, in quanto cerca costantemente di trasmettere agli altri il suo irrefrenabile ottimismo e la sua sconvolgente irruenza. Ghigno pensa di poter raggiungere qualsiasi risultato con un atteggiamento positivo e qualche manovra spericolata. Anche se ammette che le sue azioni possono finire per far ammazzare qualcun altro, crede veramente di poter piegare il multiverso ai suoi capricci, se si sforza a sufficienza. In realtà, è quasi del tutto pazzo.

Uno dei trucchi preferiti di Ghigno è usare un incantesimo *terreno illusorio* per creare un frammento della Selva Fatata in Avernus: una splendida radura boschiva dove smarrirsi per qualche ora mentre medita e trama la prossima mossa.

Tesoro

Ghigno indossa un'*armatura di cuoio +2*. Porta con sé sette *monete dell'anima* (vedi pagina 224) in un sacchetto e una *spada corta +1*.

Ghigno il Maligno

Folletto Medio (elfo), caotico malvagio

Classe Armatura 18 (*armatura di cuoio +2*)
Punti Ferita 165 (22d8 + 66)
Velocità 9 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
14 (+2)	20 (+5)	16 (+3)	18 (+4)	11 (+0)	18 (+4)

Abilità Inganno +7, Persuasione +7
Resistenze ai Danni contundente, perforante e tagliente da attacchi non magici
Sensi Percezione passiva 10, scurovisione 18 m
Linguaggi Comune, Elfico, Silvano
Sfida 7 (2.900 PE)

Passo Fatato (Ricarica 4–6). Come azione bonus, Ghigno può teletrasportarsi di un massimo di 9 metri in uno spazio libero che sia in grado di vedere o nel sedile vuoto della sua macchina da guerra infernale.

Incantesimi Innati. La caratteristica innata da incantatore di Ghigno è Carisma (tiro salvezza degli incantesimi CD 15). Può lanciare i seguenti incantesimi innati, che non richiedono alcuna componente materiale:

A volontà: *charme su persone*, *risata incontenibile di Tasha*
3/giorno ciascuno: *confusione*, *estasiare*, *suggestione*
1/giorno ciascuno: *danza irresistibile di Otto*, *terreno illusorio*

Resistenza alla Magia. Ghigno dispone di vantaggio ai tiri salvezza contro incantesimi e altri effetti magici.

Azioni

Multiattacco. Ghigno effettua due attacchi con l'arma. Può lanciare un incantesimo al posto di uno di questi attacchi.

Spada Corta +1. *Attacco con Arma da Mischia:* +9 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 9 (1d6 + 6) danni perforanti.



Capitolo 4: La Spada di Zariel

I personaggi dovrebbero essere di 11° livello quando scoprono l'ubicazione della *Spada di Zariel*. L'arma li attende all'interno di una cattedrale fatta di energia positiva. Avernus aborrisce quella struttura e l'ha circondata con una crosta insanguinata, cosa che le ha procurato il nome di Cittadella Sanguinante. Questa crosta ha avviluppato anche un demone di nome Crokek'toeck, che era stato inviato dal signore dei demoni Yeenoghu a divorare la lama. Il potere sacro della cittadella resiste ai tentativi della crosta di inglobarla completamente e la cima della cittadella resta ancora visibile. I personaggi ottengono le indicazioni per raggiungere questo luogo da Bel o da Olanthius nel capitolo 3.

I demoni di Yeenoghu scavano vari tunnel all'interno della crosta alla ricerca di un modo per liberare Crokek'toeck e fare irruzione nella Cittadella Sanguinante, che altrimenti è inespugnabile. Un nalfeshnee di nome Trantolox guida le forze dei demoni.

Avvicinarsi alla Cittadella

Quando i personaggi si avvicinano alla Cittadella Sanguinante, il DM legge o parafrasa il brano seguente ai giocatori:

> Un'enorme e disgustosa crosta grande quanto una collina si innalza al centro di una fetida palude di sangue. Il tetto a cupola di un tempio in alabastro spunta in cima alla crosta. Molte delle nere catene in ferro di Avernus convergono sull'edificio, agganciandosi alla grottesca collina.

Le parti esposte della Cittadella Sanguinante sono impenetrabili e indistruttibili. Se Lulu si trova assieme ai personaggi, condivide con loro il suo timore: la crosta prima o poi coprirà l'intera struttura, nel qual caso la cittadella sarà assorbita nei Nove Inferi e la *Spada di Zariel* sarà perduta per sempre. Informa inoltre i personaggi che l'unico accesso alla cittadella è coperto dalla parte inferiore della crosta.

I demoni di Yeenoghu hanno scavato tunnel e camere attraverso tutta la crosta. Tranne dove indicato diversamente, le forze di Yeenoghu attaccano i personaggi non appena li avvistano e combattono fino alla distruzione.

La Crosta

La crosta è alta 90 metri. I 30 metri inferiori della crosta sono duri come la roccia e ogni cubo con spigolo di 1,5 metri di crosta dura ha CA 17, 18 punti ferita e immunità ai danni psichici e da veleno. I 60 metri superiori sono fatti di sostanza più recente e soffice, attraversata da piaghe aperte e purulente. Questa parte della crosta ha una consistenza spugnosa ed è molto più facile da distruggere. Un cubo con spigolo di 1,5 metri di crosta soffice ha CA 9, 10 punti ferita e immunità ai danni psichici. I danni inflitti alla crosta soffice fanno sgorgare un fiotto di sangue puzzolente dalla ferita.

Entrare nella Crosta

Il modo più ovvio di entrare nella Crosta è attraverso un buco nei pressi del suo bordo superiore (area S1). Per scalare una catena o la superficie della crosta fino a raggiungere il buco in questione, è necessario effettuare con successo una prova di Forza (Atletica) con CD 15.

Una volta all'interno della Crosta, Lulu può percepire la distanza e la direzione dell'entrata della Cittadella Sanguinante (area S14) e guidare i personaggi verso di essa.

TITUS LUNTER

Tratti degli Interni

La mappa 4.1 mostra una vista in sezione dell'interno della crosta, che presenta i seguenti tratti:

Dimensioni dei Tunnel. Tranne dove specificato diversamente, i tunnel sono larghi 3 metri. In certi punti, i soffitti sono talmente bassi che i personaggi Medi devono strisciare per attraversarli.

Oscurità. La crosta non contiene fonti di luce, a meno che il testo non specifichi diversamente. I demoni che infestano la crosta si affidano alla scurovisione per vedere.

Pozze di Sangue. Delle pozze di sangue riempiono le aree indicate nella mappa 4.1 e sono considerate terreno difficile. Un umanoide che entra in una pozza o vi inizia il proprio turno deve effettuare un tiro salvezza su Saggezza con CD 13. Se lo fallisce, riceve il difetto "il personaggio è crudele e non si cura di ciò che accade agli altri" per le 8 ore successive. Questo difetto ha la precedenza su qualsiasi tratto caratteriale in conflitto. Un incantesimo *dissolvi il bene e il male* o una magia analoga rimuove il difetto.

Superfici Interne. Tutti i tunnel e le camere sono stati scavati dai demoni usando gli artigli o, in alcuni casi, le zanne.

Aree della Crosta

Gli incontri seguenti fanno riferimento alla mappa 4.1 (pagina 137). Dato che la crosta avvolge la Cittadella Sanguinante, una creatura può spingersi oltre il margine sinistro della mappa per raggiungere il margine destro della mappa o viceversa.

S1. Entrata Melmosa

L'entrata della crosta è un tunnel a forma di tubo del raggio di 6 metri. Quando i personaggi si avvicinano all'entrata, il DM legge il brano seguente ai giocatori:

> Una ferita circolare che si apre sulla parte superiore della crosta forma un tunnel che scende nell'oscurità.

Il tunnel si restringe man mano che scende verso l'area S2.

S2. Finestra Angelica

Scavando questo tunnel, i demoni hanno portato alla luce una finestra larga 1,5 metri e alta 6 metri:

> La crosta su un lato di questo stretto passaggio è stata rimossa, rivelando parzialmente una delle finestre in vetro istoriato della cittadella. I pannelli in azzurro e giallo opaco raffigurano il volto contemplativo di uno splendido angelo.

Un incantesimo *individuazione del magico* rivela che la finestra irradia un'aura magica di abiurazione. La finestra è infrangibile e nessuno può entrare nella cittadella attraverso di essa. Se una creatura di allineamento buono tocca la finestra, ottiene 20 punti ferita temporanei. Una creatura influenzata dalla magia della finestra non può essere influenzata di nuovo per le 24 ore successive.

S3. Megera Annegata

Quando i personaggi entrano in questa camera ampia 9 metri, il DM legge il brano seguente ai giocatori:

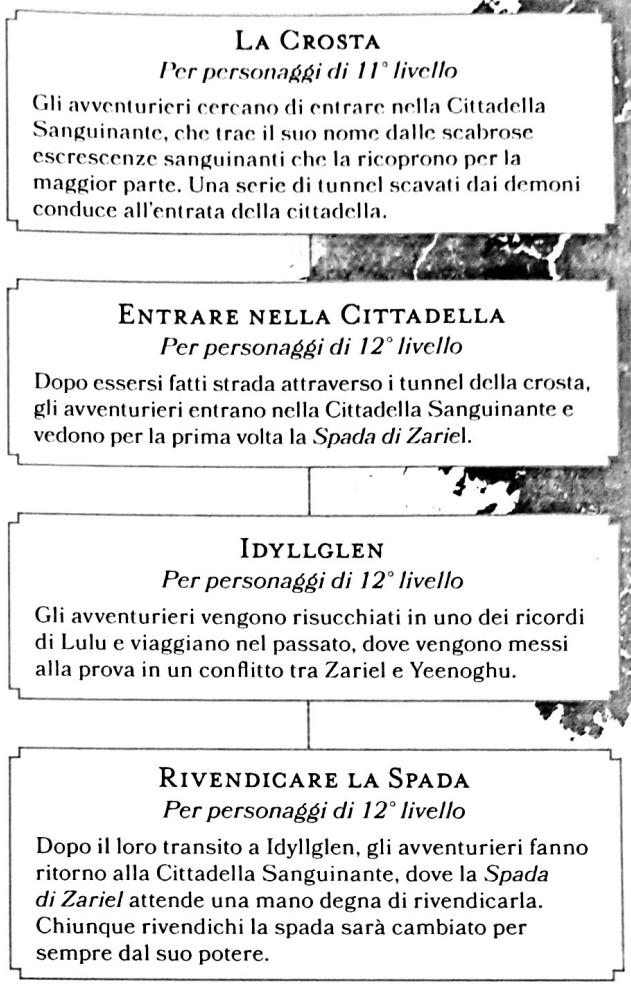


Diagramma 4.1: Diagramma di Flusso del Capitolo 4

> Una pozza di sangue occupa il centro di questa camera. Cinque demoni dalla testa di capra che emanano un fetore di putrefazione se ne stanno accucciati ai bordi della pozza, a fissare un cadavere che galleggia al suo interno.

Cinque **bulezau** (vedi pagina 231 per la loro scheda delle statistiche) hanno annegato una megera notturna nella pozza. La megera Yiggleblight lavorava assieme a Trantolox per rintracciare Crokek'toeck quando il nalfeshnee è stato colto dal sospetto che la megera stesse segretamente tramando contro di lui. Trantolox ha ordinato ai bulezau di uccidere la megera. Intendono divorarla quando il suo corpo si sarà gonfiato, ma nel frattempo i personaggi possono fungere da ottimi antipasti.

Tesoro. Se i personaggi frugano nelle vesti stracciate della megera, trovano un borsello da cintura che contiene un diamante del valore di 5.000 mo e una piccola ampolla di acqua del Fiume Stige. L'ampolla conserva magicamente l'acqua (vedi "Fiume Stige" a pagina 76, per gli effetti).

S4. Fiotto di Sangue

Quando i personaggi entrano in questa camera ampia 12 metri, il DM legge il brano seguente ai giocatori:

> Un fiotto di sangue sgorga da una ferita aperta sul soffitto, riversandosi in una grossa pozza che si è formata sul pavimento di questa stanza. Un frammento di crosta galleggia nel sangue.

Tre **barlgura** invisibili si sono aggrappati alle pareti di questa camera, affondando gli artigli nella superficie soffice delle pareti. I demoni attendono che la preda entri nella stanza prima di attaccare e inseguono famelicamente le prede più elusive.

I barlgura hanno strappato il frammento di crosta che galleggia dal centro del soffitto, facendo sgorgare un fiotto di sangue dalla ferita. Se un personaggio spende cinque usi di una borsa del guaritore ed effettua con successo una prova di Saggezza (Medicina) con CD 15, riesce a tamponare la ferita quanto basta da fermare la fuoriuscita. Questa procedura richiede 5 minuti ed espone il personaggio agli effetti del sangue (vedi "Tratti degli Interni" a pagina 135). Un incantesimo *cura ferite* o una magia simile lanciata sulla ferita la richiude, arrestando il flusso di sangue.

S5. Giocare per il Cibo

Quando i personaggi entrano in questa camera larga 9 metri, il DM legge il brano seguente ai giocatori:

> Due immondi simili a squamosi rospi bipedi, alti quasi tre metri, se ne stanno immersi fino alla vita in una pozza di sangue, lanciando ululati e colpendosi a vicenda con gli artigli. Accanto a loro galleggia un cadavere semidivorato di un diavolo barbuto che stringe un falcione. La pozza è larga 6 metri e lunga 12 metri ed è delimitata da una cornice a forma di ferro di cavallo.

Due **hezrou** affamati si contendono il succulento cadavere del diavolo. Se non hanno notato i personaggi, i demoni combattono finché uno di loro non viene ucciso. Se i personaggi consentono che il combattimento prosegua, uno degli hezrou ne esce vincitore con 30 punti ferita rimanenti. I personaggi dispongono di vantaggio alle prove di Destrezza (Furtività) effettuate per oltrepassare gli hezrou di soppiatto mentre i demoni combattono tra loro.

Tesoro. Il diavolo barbuto semidivorato stringe in mano un *falcione +1*.

S6. Sala delle Torture

Quando i personaggi entrano in questa vasta camera larga 9 metri, il DM legge il brano seguente ai giocatori:

> Da due catene di ferro appese al soffitto pendono due teschi di iena che affondano le zanne in un diavolo di dimensioni umane e dal corpo ricoperto di spine aguzze, che urla di dolore. Tre mosche ronzanti grandi quanto un cavallo punzecchiano l'immondo incatenato con le loro lunghe proboscidi.

L'immondo incatenato si chiama Alazub, è un **diavolo uncinato** a cui rimangono 25 punti ferita. Le mosche giganti sono tre **chasme**. I personaggi che entrano nella camera sono suscettibili al tratto Ronzio dei chasme. I chasme smettono di torturare Alazub per attaccare gli intrusi.

Trantolox ha colto di sorpresa Alazub che si aggirava di soppiatto nei pressi della crosta e vuole sapere se il diavolo sa qualcosa sulla cittadella che possa aiutare i demoni a penetrare all'interno. Sfortunatamente per lui, il diavolo uncinato non sa nulla che il nalfeshnee possa considerare utile.

Catene. Le due catene che bloccano Alazub tengono il diavolo uncinato sospeso a 7,5 metri dal pavimento. Ogni catena ha CA 19, 15 punti ferita e immunità ai danni da freddo, da fuoco, psichici e da veleno.

Il teschio di iena all'estremità di ogni catena stringe Alazub per un braccio, affondando le zanne nella carne del diavolo. Un personaggio può usare un'azione per strappare un teschio dalla carne di Alazub, ma così facendo infligge 7 (2d6) danni perforanti al diavolo. Questi danni sono considerati magici e quindi ignorano la resistenza di Alazub ai danni perforanti. Se un personaggio effettua con successo una prova di Saggezza (Medicina) con CD 15, riesce a rimuovere il teschio appeso alla catena dal diavolo senza infliggergli danni.

Interpretare Alazub. Alazub era giunto alla crosta per spiare le attività di Trantolox per conto di Zariel. Se Alazub viene liberato e un personaggio effettua con successo una prova di Carisma (Inganno) contrapposta a una prova di Saggezza (Intuizione) di Alazub, può convincere il diavolo che Zariel ha inviato i personaggi a salvarlo. Se Alazub si convince che i personaggi stiano dalla sua parte, un personaggio che effettua con successo una prova di Carisma (Persuasione) con CD 15 persuade Alazub a condividere le informazioni seguenti:

- Alcuni demoni al comando di un nalfeshnee di nome Trantolox hanno trovato l'entrata alla Cittadella Sanguinante ma non riescono a varcarla (vedi l'area S14).
- Un demone d'ombra ha trovato la bestia da compagnia smarrita di Yeenoghu, il grande demone Crokek'toeck, nella parte più dura della crosta. Ora il demone d'ombra guida le operazioni di una squadra di demoni che scavano per liberare l'enorme creatura (vedi l'area S9).

Se i personaggi si rifiutano di liberare Alazub, il diavolo uncinato cerca di stringere un patto. Può offrire le informazioni di cui è al corrente o qualsiasi altra cosa che rientri in suo potere in cambio della libertà. Se Lulu si trova con i personaggi, li incita a non fare alcun accordo con il diavolo e si dispera se i suoi consigli vengono ignorati. Lulu si rifiuterà di fare qualsiasi cosa, al di là dello stretto indispensabile, per aiutare i personaggi finché la sua fiducia nelle loro capacità di giudizio non sarà ripristinata.

Se i personaggi rivelano di essere interessati alla *Spada di Zariel*, Alazub capisce che sono nemici di Zariel e la sua priorità diventa riferire questa informazione a Zariel. Dopo essere stato liberato e avere parlato con i personaggi, il diavolo uncinato si allontana in tutta fretta dalla crosta.

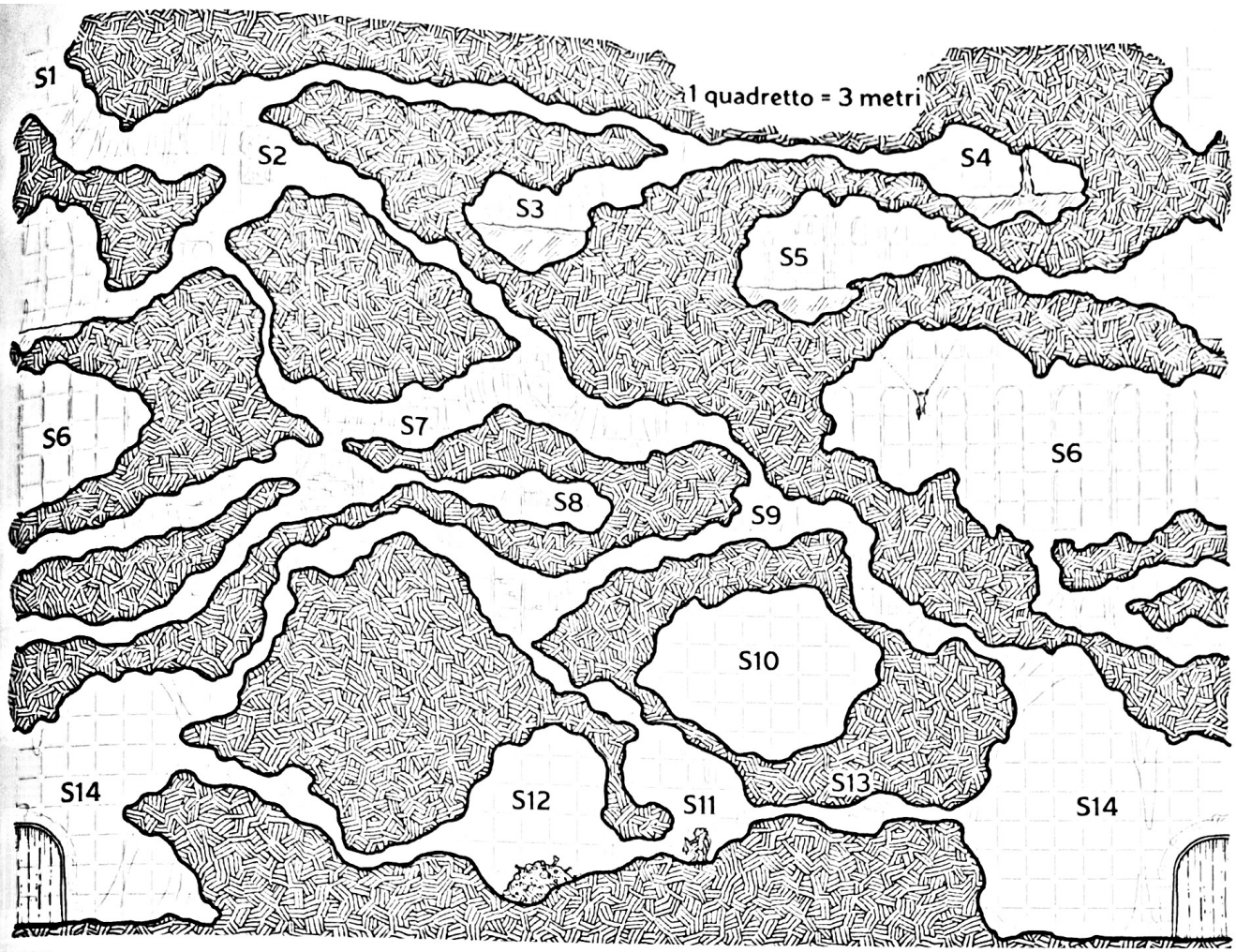
S7. Dispensa di Trantolox

Quando i personaggi entrano in questa caverna larga 6 metri, il DM legge il brano seguente ai giocatori:

> Orde di mosche infernali ronzano all'interno di questa camera buia, disseminata dei cadaveri mutilati e delle ossa rosicchiate di numerosi diavoli. Un foro sul pavimento rivela un'altra caverna buia al di sotto di questa.

Un esame più ravvicinato dei cadaveri mutilati rivela che includono tre diavoli barbuti, due diavoli uncinati e un diavolo d'ossa. Tutti i cadaveri sono stati fatti a pezzi e, in certi casi, parzialmente sbranati.

La prima volta che una creatura che non sia un immondo cerca di attraversare questa stanza, le mosche si



Mappa 4.1: Vista in sezione della Crosta

raggruppano in quattro **sciami di insetti** ostili. La velocità di scalare degli sciami va sostituita con una velocità di volare di 9 metri.

S8. Tana della Megera

Il tunnel che conduce a questa caverna si restringe fino a un'altezza di 60 cm, costringendo i personaggi di taglia Media a percorrerlo strisciando. Quando i personaggi entrano in questa caverna larga 6 metri, il DM legge il brano seguente ai giocatori:

> Il pavimento di questa buia ciste è disseminato di ossa e di piaghe aperte che sanguinano. Piccole nicchie scavate sulle pareti della crosta contengono un assortimento di ampolle sigillate, globi neri lucidi, teschi umanoidi e altre curiosità.

La megera notturna Yiggleblight usava questa camera come tana, finché non è stata brutalmente tolta di mezzo (vedi l'area S3).

Tesoro. Un incantesimo *individuazione del magico* rivela sei oggetti magici custoditi nelle nicchie, tra cui un sacco nero fatto di carne cucita, una gemma nera lucida scolpita a forma di pugno di un neonato umano, un'*ampolla di ferro* contenente un **golem di carne immonda** in berserk (vedi pagina 237 per la sua scheda delle statistiche) che non può essere controllato e tre *monete dell'anima* (vedi pagina 224). Il sacco è la *borsa dell'anima* di Yiggleblight, che non è di alcuna utilità ai personaggi. La gemma nera è la *pietra del cuore* della megera notturna (per ulteriori informazioni su questi due oggetti magici, vedi la sezione "Megera Notturna" nel *Monster Manual*).

Yiggleblight aveva anche una collezione di veleni, custoditi in sei tubicini sigillati e ricavati dalle ossa di dita umane. Ogni tubicino contiene una singola dose di veleno: essenza di etere, fumi di othur bruciato, malizia, muco di vermeiena, olio di taggit e torpore (vedi "Veleni" nel capitolo 8 della *Dungeon Master's Guide* per gli effetti di ogni veleno). Un personaggio dotato di sostanze da avvelenatore può usarle per prendere dei minuscoli campioni da analizzare di ogni veleno. Dopo avere passato 1 minuto ad analizzare un veleno, il personaggio può identificarlo e identificare i suoi effetti con una prova di Intelligenza (Natura) con CD 15. Il bonus di competenza del personaggio si applica alla prova se il personaggio è competente nelle sostanze da avvelenatore.

Gli unici altri oggetti preziosi sono tre globi di ossidiana lucida del peso di 1,5 kg (100 mo ciascuno) che possono essere usati come focus arcani per gli incantesimi.

Altre curiosità includono una bara vuota di dimensioni adatte a contenere un neonato umano, un campanaccio da mucca in rame, una corda annodata a cappio, l'artiglio avvizzito di un nothic legato a un cordone nero, uno scrigno di legno sporco di fuliggine contenente tre denti di un drago rosso cucciolo, una pianta di pomodori avvizzita in un vaso di ceramica decorato con le immagini di cherubini danzanti e nove teschi di gnoll.

S9. Demoni Scavatori

Da questo punto in poi, la crosta passa da uno stato soffice e spugnoso a una densità dura come la pietra.

Quando i personaggi entrano in questa camera larga 6 metri, il DM legge il brano seguente ai giocatori:

Dieci piccoli demoni ringhianti e ricoperti di pelo grigio maculato scavano un foro nel duro pavimento della crosta a suon di morsi e artigli. Un demone fatto d'ombra vola sopra gli immondi più piccoli, urlando degli ordini in Abissale.

Se Lulu si trova con i personaggi, avverte la presenza di Crokek'toeck nelle vicinanze (vedi l'area S10). Descrive ai personaggi la bestiola di Yeenoghu e suppone che i demoni stiano cercando di liberare Crokek'toeck.

Vatilan, un **demone d'ombra**, dirige le operazioni di scavo di sette **dretch** che cercano di aprire un varco verso l'area S10. Il demone d'ombra ha trovato Crokek'toeck mentre esplorava la crosta usando il suo tratto Movimento Incorporeo. Se i personaggi attaccano, il demone d'ombra abbandona i dretch e attraversa il muro più vicino per raggiungere l'area S14 e avvertire Trantolox della presenza degli intrusi. Vatilan rimane al fianco del nalfeshnee finché non è convinto che gli intrusi siano stati tolti di mezzo.

S10. Prigione di Crokek'toeck

La bestia da compagnia di Yeenoghu, **Crokek'toeck** (vedi pagina 232 per la sua scheda delle statistiche), è incastrata all'interno di questa cavità, incapacitata e trattenuta. Se almeno 6 metri delle pareti della crosta che intrappolano Crokek'toeck vengono distrutti, il mostro è di nuovo in grado di muoversi e si libera dalla crosta, sfondandola e lasciandosi alle spalle un passaggio del raggio di 9 metri. L'immondo è affamato e cerca di divorare qualsiasi creatura che incroci il suo cammino. Poi parte alla ricerca del suo padrone, Yeenoghu.

Se Crokek'toeck viene liberato, Trantolox e il resto dei demoni nell'area S14 accorrono a indagare. Il nalfeshnee tenta di controllare Crokek'toeck, ma la bestia di Yeenoghu risponde solo al Signore degli Gnoll. Dopo che Trantolox ha cercato di controllare Crokek'toeck per 3 round, il nalfeshnee e gli altri demoni si ritirano nell'area S14.

S11. Statua di Yeenoghu

Quando i personaggi entrano in questa camera larga 12 metri, il DM legge il brano seguente ai giocatori:

Una statua alta quasi tre metri, che riproduce un bipede massiccio dalle mani e dai piedi artigliati, si erge al centro di questa camera. Tre demoni simili ad avvoltoi e sei gnoll danzano attorno alla statua sghignazzando.

Tre **vrock** e sei **gnoll** danzano attorno alla statua, persi in un'estasi di malvagità e di follia. I vrock non esitano a usare le loro spore, anche se questo significa contaminare gli gnoll loro alleati. I demoni e gli gnoll combattono fino alla morte.

La statua è stata ricavata da un blocco di crosta indurita. Un incantesimo *individuazione del magico* rivela che irradia un'aura magica di invocazione. Ogni demone o gnoll a cui rimanga almeno 1 punto ferita e che inizi il proprio turno entro 9 metri dalla statua recupera 10 punti ferita.

Se Lulu si trova con i personaggi, capisce che la statua riproduce rozzamente le fattezze di Yeenoghu e incoraggia i personaggi a distruggerla.

La statua è un oggetto Grande con CA 17, 60 punti ferita e immunità ai danni psichici e da veleno. Se la statua è distrutta, esplode. Ogni creatura entro 9 metri dalla statua che esplode deve effettuare un tiro salvezza su Destrezza con CD 15; se lo fallisce, subisce 22 (4d10) danni perforanti, mentre se lo supera, subisce la metà di quei danni.

S12. Camera di Trantolox

Quando i personaggi entrano in questa camera larga 9 metri, il DM legge il brano seguente ai giocatori:

Un gigantesco cumulo di ossa e rifiuti occupa il centro di questa stanza, altrimenti vuota.

Le creature che esaminano le ossa e i rifiuti più da vicino notano una bottiglia sigillata nascosta nel cumulo.

Tesoro. La bottiglia è una *bottiglia del fumo perenne*.

S13. Gnoll Sghignazzanti

I personaggi sentono alcuni gnoll sghignazzare quando entrano in questo corridoio. Possono sorprendere gli gnoll spegnendo le luci che portano con loro ed effettuando con successo una prova di Destrezza (Furtività) con CD 10.

Targ Nar, uno **gnoll zanna di Yeenoghu** con 100 punti ferita, si trova qui con una banda di quindici **gnoll**. Targ Nar obbedisce a Trantolox, che gli ha ordinato di fare la guardia al corridoio. Per passare il tempo, gli gnoll si tirano l'un l'altro la testa di uno dei loro compagni, che Trantolox ha decapitato in un impeto di stizza.

S14. Entrata alla Cittadella Sanguinante

Quando i personaggi arrivano in quest'area larga 12 metri, il DM legge il brano seguente ai giocatori:

Una doppia porta d'ottone è stata riportata alla luce nella parete della crosta. Un'immagine in bassorilievo sulla porta raffigura un angelo bendato che brandisce una spada e lungo lo stipite della porta è stata incisa una sequenza di magnifiche rune dorate. Tre demoni dalla testa di capra e dalla coda uncinata si scagliano contro la porta, mentre un corpulento immondo simile a un gorilla e dotato di zanne e di minuscole ali li prende a calci, sbraitando comandi in Abissale.

Trantolox, un **nalfeshnee**, ha ordinato a tre **bulezau** (vedi pagina 231 per la loro scheda delle statistiche) di aprire con la forza la doppia porta che consente di accedere alla Cittadella Sanguinante. Il nalfeshnee cerca disperatamente di entrare nella cittadella per rivendicare la *Spada di Zariel* in nome di Yeenoghu, ma nonostante tutti gli sforzi dei bulezau, la porta non cede (vedi "Porta" sotto).

Il nalfeshnee non attacca i personaggi immediatamente, se pensa di poterli convincere con l'inganno ad aprire la porta per lui. Propone ai personaggi di allearsi e di "dividere in parti uguali" tutti i tesori contenuti all'interno della cittadella. Se Lulu si trova con i personaggi, suggerisce loro caldamente di non fidarsi del demone. Trantolox non ha alcuna intenzione di onorare il patto e afferma di non sapere nulla della *Spada di Zariel*. In battaglia, il nalfeshnee combatte finché non scende a 60 punti ferita, poi cerca di fuggire dalla crosta per fare rapporto a Yeenoghu. I bulezau sono pazzi e combattono fino alla morte.

Porta. La doppia porta, come la cittadella stessa, è indistruttibile. Le rune lungo lo stipite recitano, in Celestiale: "Contro il male, ci ergiamo unite. Soltanto i puri di cuore possono aprire queste porte sacre."

Un incantesimo *individuazione del magico* rivela un'aura magica di abiurazione attorno alla doppia porta, che può essere aperta soltanto da una creatura di allineamento



buono mentre Lulu si trova entro 18 metri dalla porta. Lulu in persona può aprire la porta, se necessario. Se Lulu è viva, ma non è presente quando i personaggi cercano di entrare nella cittadella, la porta rimane chiusa a chiave. I personaggi ricevono un messaggio telepatico da una voce femminile sconosciuta, che dice: "Portatemi qui Lulu e vi farò entrare." Solo quando i personaggi fanno ritorno con Lulu la porta si aprirà. Se Lulu è morta in precedenza nell'avventura, ora li aspetta all'interno della cittadella, proprio oltre la porta.

Quando la porta si apre, un'intensa luce bianca si riversa all'esterno e illumina l'area S14. Ogni immondo o non morto che inizi il suo turno nella luce deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 22; se lo fallisce, subisce 44 (8d10) danni radiosi, mentre se lo supera, subisce la metà di quei danni. Gli immondi e i non morti non possono varcare la soglia della cittadella nemmeno quando la porta è aperta.

Avanzamento dei Personaggi. Il DM dovrà consentire ai personaggi di avanzare dall'11° al 12° livello prima di entrare nella Cittadella Sanguinante.

Entrare nella Cittadella

I personaggi dovrebbero essere di 12° livello quando entrano nella Cittadella Sanguinante, che ha un unico scopo: impedire che la *Spada di Zariel* cada in mani malvagie.

Quando i personaggi entrano nella Cittadella Sanguinante, il DM legge o parafrasa il brano seguente ai giocatori:

> Un'intensa luce bianca spazza via il sangue e la sporcizia che macchiano i vostri abiti. Un flusso di energia risanante restituisce vigore ai muscoli intorpiditi mentre il bagliore si attenua gradualmente per rivelare l'interno di una cattedrale baciata dal sole. In che modo la luce passi attraverso la crosta e arrivi alle finestre di vetro istoriato è un mistero a cui solo la magia può rispondere.
>
> Una fila di colonne parte dalla porta e conduce a un piedistallo rialzato e ricoperto di incisioni runiche in Celestiale. In una pietra in cima al piedistallo, è piantata una spada lunga luminescente.

Se Lulu è morta in precedenza nel corso dell'avventura, il DM aggiunge quanto segue:

> Appena oltre la soglia, svolazza un'olifante dorata che vi saluta con un gioioso barrito.

Se Lulu è stata riportata in vita dalla magia della cittadella, possiede tutti i suoi punti ferita. Tuttavia, non ricorda nulla di ciò che è successo da quando i personaggi l'hanno vista per l'ultima volta fino a ora.

Il potere sacro della cittadella risana i personaggi, che ottengono i benefici di un riposo lungo. Se una creatura aveva ottenuto un difetto da una pozza di sangue o da un effetto simile, quel difetto viene rimosso. Lanciare *individuazione del magico* sulla Cittadella Sanguinante rivela che l'intera struttura irradia aure magiche di abiurazione e invocazione.

L'interno della cittadella è una grande camera di alabastro illuminata intensamente dalla luce del sole creata

magicamente che splende dalle finestre. La spada in cima al piedistallo è la *Spada di Zariel* (vedi pagina 226). Le incisioni sul piedistallo recitano, in Celestiale: "L'eroe che diventa tutt'uno con questa lama smetterà di esistere."

I personaggi non possono rivendicare la spada finché non completano il ricordo di Idyllglen (vedi "Idyllglen" sotto).

Il Fantasma di Yael

Se i personaggi si avvicinano alla *Spada di Zariel*, il fantasma di Yael compare davanti a loro e li trascina in uno dei ricordi perduti di Lulu, per determinare se sono degni di entrare in possesso dell'arma. Il DM legge o parafrasa il brano seguente ai giocatori:

> L'immagine semitrasparente di una donna sui trent'anni che indossa un'armatura completa e ha una sottile cicatrice su una guancia compare davanti a voi. Quando indica l'olifante, gli occhi di Lulu si fanno completamente bianchi. Un sussurro echeggia nelle vostre orecchie: "Ora ricordo!" Un'ondata di energia radiosa si sprigiona dal corpo di Lulu e in un lampo accecante la guerriera spettrale, l'olifante e la Cittadella Sanguinante scompaiono.
>
> La quiete della cattedrale lascia il posto al caos, alle grida di panico e all'odore acre del fumo. Vi trovate ai confini di un paesino i cui edifici, i campi e gli alberi sono stati dati alle fiamme. Un cartello spezzato sul terreno rivela il nome dell'insediamento: Idyllglen. I paesani fuggono terrorizzati, inseguiti da demoni ringhianti e gnoll sghignazzanti.

I personaggi vengono trasportati nel ricordo di Idyllglen di Lulu, lungo il confine ovest della Strada di Idyll (area I1 nella mappa 4.2).

Idyllglen

Yael trascina i personaggi nel ricordo di Lulu dell'ultima battaglia di Zariel contro Yeenoghu nel Faerûn. I personaggi partecipano a una serie di eventi a Idyllglen prima di fare ritorno alla Cittadella Sanguinante, dove potranno finalmente rivendicare la *Spada di Zariel*. Mentre i personaggi si trovano a Idyllglen, Lulu non è con loro, anche se fa un'apparizione come mammut alato nell'"Evento 7. L'Arrivo di Zariel" (pagina 144).

Storia di Idyllglen

Un qualsiasi personaggio che effettui con successo una prova di Intelligenza (Storia o Religione) con CD 20 ricorda le informazioni seguenti riguardo Idyllglen:

- Secoli fa, Idyllglen era minacciato da alcune tribù di gnoll. Mentre gli gnoll razziavano il paese, Solndor Brightstar, un chierico di Lathander, guidò il popolo in preghiera per chiedere l'aiuto del dio. Lathander fu toccato dal coraggio di quella gente e inviò l'angelo Zariel a sconfiggere gli gnoll. Quando gli gnoll furono messi in fuga, il popolo eresse una statua in onore di Zariel.
- Alcune generazioni dopo, gli gnoll fecero ritorno a Idyllglen, ma stavolta tra i loro ranghi c'erano vari demoni e la banda da guerra era guidata da Yeenoghu in persona. Zariel e i Cavalieri Infernali giunsero in soccorso di Idyllglen, ma ormai il paese era stato per buona parte distrutto.

Tratti di Idyllglen

Il paese di Idyllglen possiede i tratti seguenti.

Confini

I personaggi sono confinati nella parte di Idyllglen mostrata nella mappa 4.2. Oltre i bordi della mappa, tutto è immerso in una cortina fumosa. I personaggi che volano o possono levitare a un'altezza pari o superiore a 36 metri si ritrovano immersi in una cortina fumosa analoga.

Una creatura che entra nella cortina fumosa o vi inizia il proprio turno deve effettuare un tiro salvezza su Saggezza con CD 15; se lo fallisce, subisce 22 (4d10) danni psichici, mentre se lo supera, subisce la metà di quei danni.

Edifici in Fiamme

Gli edifici senza un nome nella mappa 4.2 sono abitazioni e botteghe che gli gnoll hanno dato alle fiamme. Le provviste negli edifici sono state portate via dai paesani in fuga o saccheggiate dall'orda di Yeenoghu. Ogni edificio è alto uno o due piani (a scelta del DM) e ogni piano è alto 3 metri. Le stanze interne degli edifici hanno un soffitto alto 2,7 metri e sono collegate da porte alte 2,4 metri. Un personaggio può scalare le pareti di un edificio senza equipaggiamento effettuando con successo una prova di Forza (Atletica) con CD 15.

Una creatura che inizia il suo turno all'interno o sopra un edificio in fiamme deve effettuare un tiro salvezza su Costituzione con CD 15; se lo fallisce, subisce 10 (3d6) danni da fuoco, mentre se lo supera, subisce la metà di quei danni.

Alberi in Fiamme

Ogni albero raffigurato nella mappa 4.2 è alto 1d6 x 30 cm + 3 metri e sta bruciando. Non è richiesta alcuna prova di caratteristica per arrampicarsi su un albero. Tuttavia, una creatura che inizia il suo turno su un albero che brucia deve effettuare un tiro salvezza su Costituzione con CD 15; se lo fallisce, subisce 10 (3d6) danni da fuoco, mentre se lo supera, subisce la metà di quei danni.

Paesani

Come lo stesso Idyllglen, anche i paesani sono finzioni generate dai ricordi di Lulu. La maggior parte degli abitanti di Idyllglen fugge in preda al panico o si nasconde terrorizzata. Se i personaggi cercano di strappare informazioni a questi paesani, il massimo che riescono a ottenere è qualche rapida parola sui demoni e sugli gnoll che sono comparsi dal nulla per saccheggiare il paese.

I personaggi hanno l'opportunità di salvare gli abitanti di Idyllglen dalle orde di Yeenoghu e da altri pericoli. I paesani salvati da morte certa ringraziano fugacemente i personaggi, prima di correre verso i confini fumosi del ricordo di Lulu e scomparire.

Morte dei Personaggi

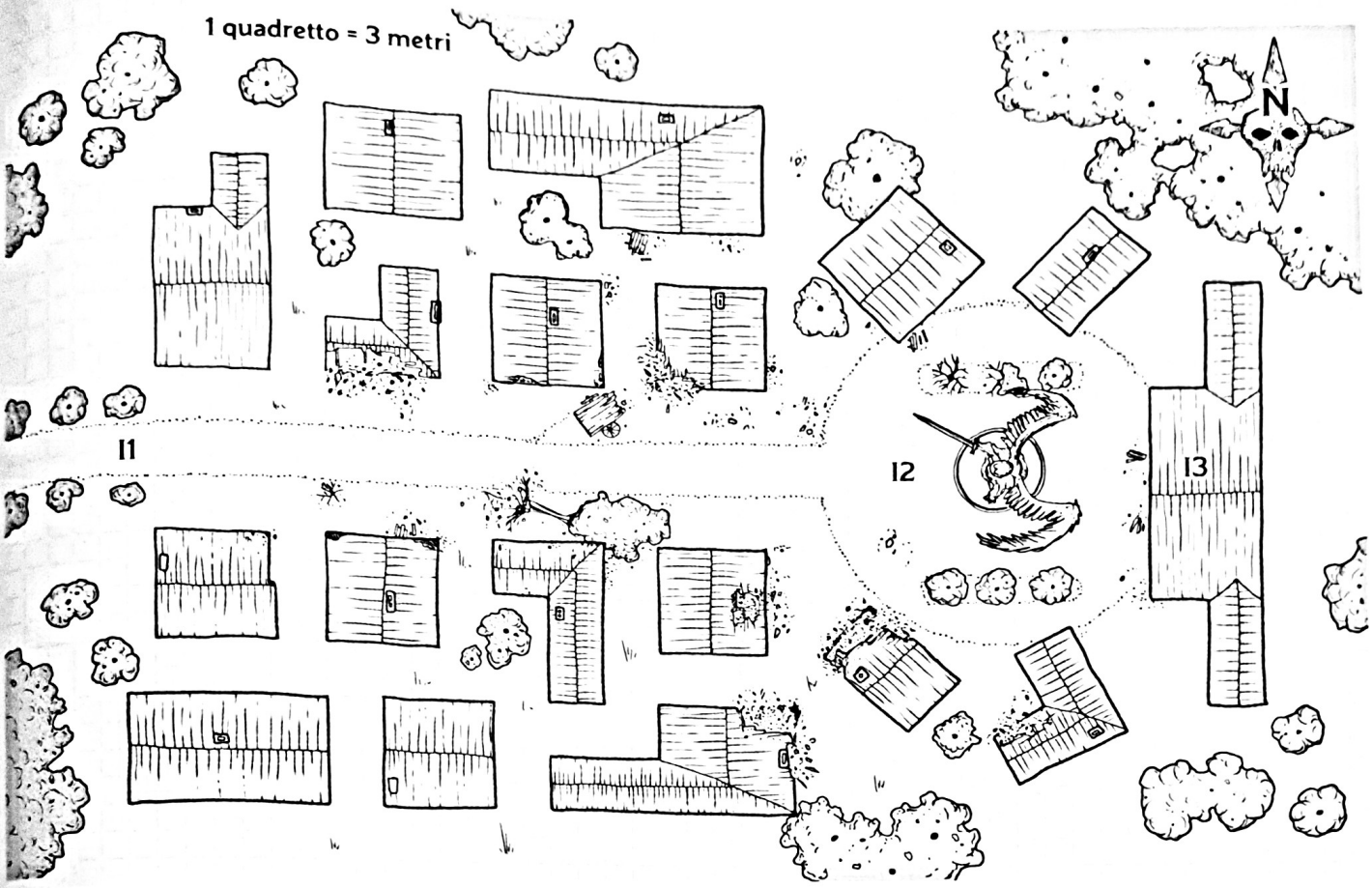
Il ricordo di Idyllglen è reale per i personaggi quanto qualsiasi altro luogo ed essi possono morire mentre si trovano al suo interno.

Aree di Idyllglen

Le aree seguenti fanno riferimento alla mappa 4.2.

I1. Strada di Idyll

La Strada di Idyll è l'unica strada lastricata di Idyllglen. Conduce dal confine ovest del paese alla statua di Zariel (area I2). La strada è disseminata di carretti rotti, detriti e cadaveri.



Mappa 4.2: Idyllglen

I2. Statua of Zariel

Questa statua di marmo bianco alta 9 metri si erge su un piedistallo rialzato di 60 cm e raffigura un angelo corazzato e bendato in una postura calma e protettiva, con la spada sfoderata e le ali spiegate. Sul piedistallo sono scolpite le seguenti parole, in Comune: "Zariel, guardiana di Idyllglen. Offri una preghiera a Lathander e la sua luce ti proteggerà."

Questa statua di Zariel è un oggetto Mastodontico con CA 17, 300 punti ferita, soglia di danno pari a 15 e immunità ai danni psichici, radiosi e da veleno. Un incantesimo *individuazione del magico* rivela che la statua irradia un'aura magica di abiurazione.

Ogni immondo che inizia il proprio turno entro 4,5 metri dalla statua la fa risplendere di energia radiosa. Ogni volta che la statua risplende, ogni immondo entro 9 metri da essa deve effettuare un tiro salvezza su Costituzione con CD 15; se lo fallisce, subisce 18 (4d8) danni radiosi, mentre se lo supera, subisce la metà di quei danni.

Se un personaggio tocca la statua e usa un'azione per rivolgere una preghiera a Lathander, ottiene il beneficio di un incantesimo *protezione dal bene e dal male* per 1 ora. Un personaggio può ottenere questo beneficio solo una volta mentre si trova nel ricordo.

I3. Tempio di Lathander

Questo tempio di pietra bianca a due piani, dalle mura esterne decorate con immagini in bassorilievo del sole, è l'edificio più grande del paese. Le finestre sono coperte da imposte di ferro e la doppia porta è fatta in legno di quercia. Gli occupanti e i tratti del tempio sono descritti in maggior dettaglio di seguito.

Occupanti. Jhessa Brightstar, una **sacerdotessa** umana di Lathander neutrale buona, guida una congregazione di cinquanta paesani (**popolani**) in preghiera a pianterreno. Se costretti a combattere, i popolani effettuano l'azione di Schivata. I popolani sono terrorizzati dalle forze di Yeenoghu e sono grati per qualsiasi aiuto che i personaggi potranno fornire.

Illuminazione. Le torce che ardono sui sostegni alle pareti proiettano luce intensa all'interno del tempio.

Entrata Sbarrata. La doppia porta in legno di quercia che funge da entrata del tempio è stata sbarrata dall'interno. Una creatura può usare un'azione per tentare di aprire a viva forza la porta dall'esterno; per farlo deve effettuare con successo una prova di Forza (Atletica) con CD 22. Un personaggio può anche convincere la congregazione ad aprire la porta, gridando per farsi sentire dall'altro lato ed effettuando con successo una prova di Carisma (Persuasione) con CD 15.

Finestre Chiuse. Tutte le finestre sono coperte da imposte di ferro chiuse. Le imposte di ferro sono bloccate con un gancio dall'interno e hanno CA 19, 25 punti ferita, soglia di danno pari a 10 e immunità ai danni psichici e da veleno. Un personaggio può tentare di scassinare le imposte di una finestra usando gli arnesi da scasso ed effettuando con successo una prova di Destrezza con CD 15.

Interpretare Jhessa Brightstar. Jhessa è una devota sacerdotessa di Lathander e una discendente di Solndor Brightstar (vedi "Storia di Idyllglen" a pagina 140). Questa donna dai modi pacati ha circa quarant'anni e guida la sua congregazione in una preghiera a Lathander, implorando il Signore del Mattino di inviare Zariel a proteggere gli abitanti di Idyllglen ancora una volta.

DYSON LOGOS

La fede di Jhessa è incrollabile: la donna è certa che Lathander ascolterà la preghiera e crede che sia solo questione di tempo prima che Zariel compaia. Se incontra i personaggi, Jhessa usa i suoi incantesimi per curarli e rinforzarli, nella speranza che proteggano la sua congregazione finché Zariel non arriva. Se le forze di Yeenoghu entrano nel tempio, Jhessa si frappone tra qualsiasi minaccia e i popolani all'interno ed è pronta a sacrificarsi, se necessario.

Eventi di Idyllglen

Gli eventi sottostanti si verificano in sequenza non appena i personaggi arrivano a Idyllglen.

Evento 1. L'Arrivo dei Personaggi

Quando i personaggi arrivano a Idyllglen (nell'area I1), gli incontri seguenti si verificano simultaneamente:

- Sei **gnoll** circondano e attaccano i personaggi.
- Sei **dretch** sulla Strada di Idyll (area I1) fanno a pezzi coi loro artigli un carretto, sotto cui si è rifugiata Ella Deepwell, una **popolana** umana neutrale.
- Una **iena gigante** attacca un **mastino** nei pressi della statua di Zariel (area I2).
- Un **hezrou** cerca di sfondare la porta del tempio di Lathander (area I3), nel tentativo di fare irruzione all'interno.

Il DM chiede ai giocatori di tirare per l'iniziativa dei personaggi, poi tira per l'iniziativa degli gnoll, dei dretch, della iena gigante, del mastino e dell'hezrou. Tutti gli gnoll agiscono allo stesso conteggio di iniziativa e anche tutti i dretch agiscono assieme. Ella non partecipa al combattimento.

Gnoll. Gli gnoll combattono fino alla morte, sghignazzando maniacalmente per tutta la durata dello scontro.

Carretto e Dretch. Il carretto è un oggetto Grande con CA 15, 27 punti ferita e immunità ai danni psichici e da veleno. Una creatura può usare un'azione per tentare di sollevare il carretto, riuscendoci se effettua con successo una prova di Forza (Atletica) con CD 15.

Se i dretch distruggono il carretto, attaccano Ella Deepwell. Se la donna muore, i dretch attaccano i personaggi.

Se i personaggi attaccano i dretch, questi si voltano a combatterli e ignorano il carretto. Una volta che i dretch sono stati distrutti, Ella esce da sotto il carretto, ringrazia i personaggi e fugge per mettersi in salvo.

Iena Gigante e Mastino. Se i personaggi non intervengono, la iena gigante rivolge la sua attenzione ai personaggi dopo avere ucciso il mastino. Se i personaggi attaccano la iena gigante, quest'ultima ignora il mastino e si concentra sulla minaccia più grande, combattendo fino alla morte.

Se i personaggi salvano il mastino, la bestia rimane con loro e usa l'azione di Aiuto per distrarre i nemici in combattimento. Se un personaggio effettua con successo una prova di Saggezza (Addestrare Animali) con CD 12, può convincere il mastino a tenersi fuori dal combattimento e a trovare riparo.

Hezrou. Al suo turno, il demone tenta di aprire a viva forza la porta del tempio, riuscendoci se effettua con successo una prova di Forza (Atletica) con CD 20. Se l'hezrou riesce a forzare la porta del tempio, inizia ad attaccare la gente all'interno nel suo turno successivo. Se i personaggi attaccano l'hezrou o se questi riesce a uccidere tutte le creature nel tempio, poi rivolge la sua attenzione ai personaggi.

Evento Successivo. Quando rimane soltanto un nemico dei personaggi, si prosegue con l'evento 2.

Evento 2. Il Campione di Yeenoghu

Questo evento si sovrappone alla fine dell'evento precedente. Quando inizia, il DM legge il brano seguente ai giocatori:

> Si leva un coro di urla quando un gruppo di paesani, di pecore e di maiali si sparpaglia per tutto il paese, inseguito da un demone la cui parte inferiore è quella di un enorme serpente e la cui parte superiore è quella di uno gnoll a sei braccia che stringe una minacciosa spada in ognuna delle sue mani artigliate.

Gli animali e i popolani terrorizzati fuggono da Idyllglen in ogni direzione, inseguiti da Garoknul, un demone unico al servizio di Yeenoghu. Per rappresentare Garoknul, si usa la scheda delle statistiche di un **marilith**. Le bestie e i paesani in fuga scompaiono quando arrivano al bordo della mappa. Garoknul interrompe il suo inseguimento per combattere con i personaggi. Se scende a 50 punti ferita o meno, Garoknul usa la sua azione successiva per teletrasportarsi via.

Evento Successivo. Quando Garoknul abbandona l'area o muore, si prosegue con l'evento 3.

Evento 3. Pazzia Dilagante

Questo evento inizia quando quello precedente termina. Il DM legge il brano seguente ai giocatori:

> Cinque guardie armate di lance avanzano da nord. Sono ricoperte di icore nero da capo a piedi e vi scrutano con occhi famelici.

Le cinque **guardie** umane si chiamano Caladra Telmaster, Esselyn Xharn, Jai Wen, Tal Hannefar e Yaerklos Summerlast. Le loro armature sono coperte dell'icore dei demoni di Yeenoghu. L'icore le ha fatte impazzire e ora hanno fame di carne umanoide. Quando notano i personaggi, le guardie attaccano.

Se un personaggio uccide una guardia, la mente di Lulu tenta di punire il personaggio. Quel personaggio deve superare un tiro salvezza su Saggezza con CD 15, altrimenti subisce 1 livello di indebolimento, in quanto la mente di Lulu prosciuga le energie del personaggio.

La pazzia di una guardia può essere curata con un incantesimo *dissolvi il bene e il male*, *rimuovi maledizione* o *ristorare superiore*. Le guardie curate dalla pazzia ringraziano i personaggi e spiegano che stavano combattendo alcuni demoni nei campi quando sono state improvvisamente sopraffatte dal desiderio di cibarsi di carne umanoide. Queste guardie sono impazienti di tornare a combattere nei campi e scompaiono non appena oltrepassano il confine fumoso.

Evento Successivo. Una volta che i personaggi si sono occupati delle guardie, si prosegue con l'evento 4.

Evento 4. Calma Inquietante

Questo evento inizia con Yael che contatta telepaticamente i personaggi:

> La voce di una donna echeggia nella vostra mente. "Ottimo lavoro. Ora potete recuperare le forze. Avete circa un'ora prima che le cose si mettano molto male."



I personaggi possono trascorrere l'ora successiva a interagire con il ricordo di Idyllglen di Lulu. Possono esplorare il paese, estinguere gli incendi, parlare con Jhessa Brightstar nel tempio di Lathander (area I3) o concedersi un riposo breve. Durante questo periodo di tempo, i campi continuano a bruciare e di tanto in tanto, da oltre i confini sfocati, giunge l'eco di un grido in lontananza.

Evento Successivo. Quando questo evento si avvicina alla fine, i personaggi sentono qualcuno che sghignazza in lontananza. Questa risata inquietante si fa sempre più vicina e annuncia l'arrivo di altre truppe di Yeenoghu. Si prosegue con l'evento 5.

Evento 5. Un Nuovo Assalto

Questo evento inizia quando il precedente termina. Il DM legge o parafrasa il brano seguente ai giocatori:

> Sei demoni compaiono ai confini occidentali di Idyllglen: una creatura massiccia e brutale, simile a un gorilla, e cinque creature più piccole simili a cani, dai corpi grigiastri e gommosi e dalle grosse orecchie. Risate maligne in lontananza indicano che altri nemici stanno per arrivare.

Un **barlgura** e cinque **dretch** compaiono al bordo ovest della mappa 4.2. Se questi demoni notano i personaggi, attaccano. Se non notano i personaggi, attaccano il tempio (area I3), nella speranza di uccidere tutti gli occupanti.

All'inizio del secondo round di combattimento, uno **gnoll signore del branco** e sei **gnoll** si uniscono alla mischia da sud. All'inizio del terzo round di combattimento, un **vrock** plana dal cielo per unirsi alla battaglia.

Evento Successivo. Quando rimangono solo tre nemici o dopo sei round di combattimento, in base a cosa si verifica prima, si prosegue con l'evento 6.

Evento 6. Yeenoghu

Questo evento si sovrappone alla fine di quello precedente. Il DM legge o parafrasa il brano seguente ai giocatori:

> Un'orrenda e selvaggia risata echeggia nell'aria e sovrasta il frastuono della battaglia. Uno gnoll gigantesco, coperto di pelo maculato e incrostato di sangue e armato di un mazzafrusto a tre teste, emerge dalla foschia sul lato ovest a passo di carica. Dalla sua bocca sghignazzante e spalancata grondano rivoli di sangue.

Yeenoghu (vedi pagina 242 per la sua scheda delle statistiche) attacca qualsiasi creatura che avvisti e che non sia sua alleata. Se Yeenoghu non nota alcun nemico, attacca la statua di Zariel (nell'area I2) prima di dirigersi verso il tempio (area I3).

Evento Successivo. L'evento 7 inizia dopo tre round di combattimento con il signore dei demoni o quando Yeenoghu è ridotto a 100 punti ferita o meno.

ZOLTAN BOROS



Da sinistra a destra: La carica di Zariel e dei Cavalieri Infernali, la guerra in Avernus e la resa di Zariel ad Asmodeus

Evento 7. L'Arrivo di Zariel

Questo evento si sovrappone alla fine di quello precedente. Il DM legge il brano seguente ai giocatori:

> Il signore dei demoni sghignazzante serra la mascella e socchiude gli occhi per scrutare il cielo, dove un raggio di luce radiosa ha squarciato la foschia. Un potente angelo cala dall'alto, seguito da un mammut dalla pelliccia dorata e dalle ali piumate. L'angelo, con un fendente della sua spada, squarcia il petto di Yeenoghu e pronuncia un incantesimo. Un portale si spalanca alle spalle del signore dei demoni proprio mentre il mammut lo colpisce con una violenta testata. Yeenoghu viene scaraventato oltre il portale, che si richiude rapidamente dietro di lui.

L'angelo è Zariel (si usa la scheda delle statistiche del **solar**) e il mammut alato è Lulu l'**olifante** (vedi pagina 240) trasformata. Dopo avere liberato Idyllglen dalla presenza di Yeenoghu, Lulu e Zariel si presentano ai personaggi, curandoli al meglio delle loro capacità. Durante le presentazioni, i Cavalieri Infernali originali (**cavalieri**) compaiono in sella ai loro **cavalli da guerra** e uccidono gli eventuali demoni e gnoll rimasti. Una Cavaliera Infernale, una donna sui trent'anni con la guancia segnata da una profonda ferita fresca, ringrazia i personaggi e si presenta come Yael, salutando con l'occhiolino prima di unirsi al resto del battaglione. I personaggi potrebbero riconoscere anche Olanthius, Haruman e gli altri Cavalieri Infernali originali che hanno incontrato durante i loro viaggi in Avernus.

Zariel può lanciare l'incantesimo *resurrezione* un massimo di tre volte. Usa questa magia per riportare in vita il maggior numero di personaggi possibile.

Mentre Zariel si prepara a guidare le sue forze oltre il portale che conduce nell'Avernus, tutte le altre creature ad eccezione di lei, di Lulu e dei personaggi smettono di muoversi e di reagire, come se fossero cristallizzati nel tempo. Zariel si rivolge ai personaggi e dice: "Yeenoghu ha massacrato coloro che avevo giurato di proteggere. Posso fermare lui e quelli come lui. Forse dovrò rinunciare a tutto ciò in cui credo, ma potrei arginare la marea del caos e salvare molte vite dai terrori demoniaci dell'Abisso. Se voi foste al mio posto, non rischiereste tutto pur di salvare gli altri?"

Zariel lascia che ogni personaggio dia la sua risposta, a turno. Li ringrazia per le loro risposte, poi invoca la benedizione di Lathander sui personaggi. Ogni personaggio che ha risposto che rischierebbe tutto, proprio come Zariel, ottiene un *incanto di vitalità*. Chi ha risposto che non rischierebbe tutto pur di fermare i signori dei demoni ottiene un *incanto di ristorare* (vedi "Incanti" nel capitolo 7 della *Dungeon Master's Guide* per i benefici di questi doni soprannaturali). I personaggi che non vogliono rispondere o non sanno cosa rispondere non ricevono nulla.

Dopo che Zariel ha conferito i suoi incanti soprannaturali, il ricordo di Idyllglen di Lulu si conclude. Un lampo di luce riporta tutti i personaggi (inclusi quelli morti) nella Cittadella Sanguinante, affinché uno di loro possa finalmente rivendicare la *Spada di Zariel*.

CLAUDIO POZAS



Da sinistra a destra: Haruman emerge dallo Stige, Olanthius è trasformato in un cavaliere della morte ed entrambi si ergono al fianco di Zariel

Rivendicare la Spada

Quando i personaggi lasciano il ricordo di Idyllglen di Lulu e tornano alla Cittadella Sanguinante, il DM legge il brano seguente ai giocatori:

> Vi trovate davanti al piedistallo e alla roccia in cui risplende la *Spada di Zariel*. Davanti a voi ci sono Lulu e la guerriera spettrale di nome Yael. L'olifante è la prima a parlare. "Ora ricordo tutto. Idyllglen fu l'ultima goccia. Seguimmo Zariel nell'Avernus, ma il male di quel posto si rivelò troppo forte per noi. Asmodeus comparve e promise a Zariel le sue legioni infernali per porre fine alla Guerra Sanguinosa, ma Zariel avrebbe dovuto giurare fedeltà al Signore dei Nove Inferi. Lei accettò e divenne un'arcidiavolessa, ma non prima che io e Yael portassimo via la spada, nella speranza che potesse redimere Zariel un giorno o l'altro. Io sacrificai la mia magia e i miei ricordi e Yael sacrificò la vita per erigere questo posto dove proteggere la spada."
>
> Il fantasma di Yael aggiunge: "Avete affrontato molte dure prove per rivendicare la *Spada di Zariel*. Mi dispiace doverlo dire, ma ce n'è ancora una da affrontare. Come recita la scritta sul piedistallo, 'L'eroe che diventa tutt'uno con questa lama smetterà di esistere.' Chi di voi sarà tanto coraggioso da estrarre la spada e scomparire per sempre?"

Qualsiasi personaggio che sia sopravvissuto al ricordo di Idyllglen di Lulu può estrarre la *Spada di Zariel* dal piedistallo. I personaggi che sono morti a Idyllglen non sono in grado di estrarre la spada dalla roccia.

Una volta che la spada viene rimossa dalla roccia, un personaggio può entrare immediatamente in sintonia con essa, se la spada lo ritiene degno, ma entrare in sintonia con la spada cambia il personaggio irrevocabilmente (vedi la descrizione dell'oggetto a pagina 226). Quando un personaggio entra in sintonia con la spada, la cittadella e la crosta attorno ad essa esplodono in un lampo di luce accecante. Le creature nella crosta subiscono 110 (20d10) danni radiosi e vengono scagliati a 300 metri di distanza dalla spada. Gli eventuali demoni che sopravvivono all'esplosione si allontanano zoppicando e si nascondono per leccarsi le ferite. Le creature all'interno della Cittadella Sanguinante non subiscono danni dall'esplosione e si ritrovano improvvisamente sotto il cielo rosso di Avernus.

Dopo che un personaggio ha rivendicato la *Spada di Zariel,* il lavoro di Yael è finito. Il suo fantasma augura buona fortuna al gruppo e svanisce, ora che la sua anima può finalmente raggiungere l'aldilà.

La distruzione della Cittadella Sanguinante ripristina tutti i ricordi di Lulu, che può condividerli con i personaggi. Lulu continua a viaggiare con loro e li incoraggia a usare la spada per redimere Zariel.

Avanzamento dei Personaggi

I personaggi dovrebbero essere almeno di 13° livello prima di iniziare il capitolo 5 dell'avventura.

CLAUDIO POZAS



Capitolo 5: Fuga da Avernus

Tutte le avventure devono finire, ma le migliori finiscono col botto. *Baldur's Gate: Discesa nell'Avernus* giunge al culmine quando i personaggi cercano di redimere Zariel, di salvare Elturel o di fare entrambe le cose. Questo capitolo descrive alcuni degli esiti più probabili di questa sequenza di eventi. Come in tutte le avventure di Dungeons & Dragons, mille altri esiti sono possibili, quindi il DM può liberamente lasciare che la storia si evolva oltre i finali suggeriti in questo capitolo.

Se i personaggi non vogliono salvare Elturel, non sono obbligati a farlo. Tuttavia, se hanno intenzione di salvare Elturel, dovranno sapere che questa è un'impresa duplice:

- Elturel deve essere liberata dalle catene che la vincolano ad Avernus.
- Elturel deve essere riportata sul Piano Materiale.

Alcune delle azioni intraprese dai personaggi porteranno a termine entrambe queste imprese contemporaneamente, ma altre risolveranno solo la metà del problema.

Chi Regnerà su Avernus?

I personaggi potrebbero fornire a Zariel ulteriore potere per regnare su Avernus oppure potrebbero offrire sostegno a uno dei suoi nemici desiderosi di spodestarla. Potrebbero anche cercare di distruggere Zariel, creando un vuoto di potere che getterà Avernus nel caos. A prescindere dall'esito, i personaggi contribuiranno a scrivere una pagina di storia cosmica.

Redimere Zariel

In questo esito, gli avventurieri supplicano l'arcidiavolessa di riscattare la sua anima angelica e di tornare a vestire la sua carica celestiale. Anche se Zariel è caduta in disgrazia, una debole scintilla di speranza per la sua salvezza brilla ancora. Un frammento del vecchio io della diavolessa è racchiuso nella sua spada, ma per indurre Zariel a sovvertire il corso del suo destino non basterà porgerle la lama.

Presentare la Spada

Per redimere Zariel, i personaggi devono essere in possesso della *Spada di Zariel*. Portando la spada entro 3 metri da Zariel, l'arma risplende più intensamente e inizia a fluttuare fino a portarsi davanti a lei. Di fronte all'ultimo frammento della sua scintilla angelica, Zariel è preda di un conflitto interiore. È in questo momento che i personaggi hanno la possibilità di aiutare l'arcidiavolessa a tornare alla luce.

Uno dei personaggi deve perorare la causa del ritorno di Zariel nelle schiere celestiali e poi effettuare una prova di Carisma (Persuasione) con CD 25. Se la prova ha successo, Zariel si convince ad afferrare la spada e ad accettare che la scintilla angelica racchiusa nell'arma faccia ritorno nella sua anima. La CD di questa prova è ridotta di 5 per ognuno dei PNG seguenti che sia presente quando i personaggi tentano di redimere Zariel:

Lulu. Se Lulu accompagna i personaggi, l'olifante recupera tutte le sue capacità magiche e piange per ciò che Zariel è diventata. Zariel prova dolore quando ricorda l'amicizia che la legava a Lulu. Se Zariel si redime, Lulu torna a servirla come sua amica e cavalcatura.

Olanthius. Se i personaggi si sono alleati con Olanthius, il cavaliere della morte si inginocchia al cospetto di Zariel. La sua vista riempie Zariel di vergogna per avere condannato il suo amico fedele a una sorte orrenda. Se Zariel si redime, trasforma il cavaliere della morte in polvere, consentendo finalmente alla sua anima di trovare la pace.

Se la prova di Carisma (Persuasione) ha successo, il DM prosegue con "La Redenzione di Zariel" più sotto. Se la prova fallisce, prosegue invece con "La Collera di Zariel" (pagina 148).

La Redenzione di Zariel

Se Zariel si convince ad accettare la scintilla angelica, afferra la *Spada di Zariel*. Il DM legge o parafrasa il brano seguente quando questo accade:

> Zariel protende una mano tremante verso l'elsa splendente della sua spada. Quando le sue dita la sfiorano e la luce radiosa brucia la sua carne, fa una smorfia di dolore. Mentre stringe la presa, il dolore la lascia senza fiato, poi formula un giuramento tra lacrime di confusione, dolore e gioia ritrovata.
>
> "Io, Zariel, mi prostro alla luce sacra della giustizia. Se mi accetterà, giuro di brandire di nuovo questa lama al suo servizio."
>
> Le parole dell'arcidiavolessa echeggiano nel silenzio assoluto per un istante. Zariel solleva lo sguardo al cielo in un misto di agonia e incertezza, poi viene investita da un'intensa colonna di luce radiosa. La sua aureola infuocata scompare e uno strato di piume spunta sulle sue ali membranose. Tutti i suoi lineamenti diabolici scompaiono e la sua forma angelica viene ripristinata. Alla vista di questa benedetta trasformazione, Lulu trattiene a stento un grido di esultanza... e poi si trasforma in un mammut celestiale con la pelliccia dorata, le ali piumate e le zanne scintillanti.

Tutte le creature mortali che assistono all'apoteosi di Zariel sono circondate da sfere scintillanti della stessa luce che l'ha trasformata e sono pervase da una *benedizione della salute* (vedi "Altre Ricompense" nel capitolo 7 della *Dungeon Master's Guide*).

Una volta tornata alla sua piena gloria celestiale, Zariel si dedica all'impresa di salvare la città assediata di Elturel. Se Zariel deve spostarsi di una certa distanza per raggiungere Elturel, il DM dovrà assicurarsi che i personaggi siano in grado di tenere il passo con l'angelo oppure fare in modo che sia Zariel a portarli con sé tramite la magia.

Per prima cosa, Zariel vola al disopra di Elturel, per giungere a portata del Compagno corrotto. Chiude gli occhi, alza la spada sopra la testa, trae un profondo respiro per concentrarsi e poi fa calare il colpo. Il Compagno esplode in un lampo di luce e in un boato, come descritto in "Frantumare il Compagno" successivamente in questo capitolo.

Con la distruzione del Compagno, il popolo di Elturel viene liberato dal vincolo infernale. Il planetar intrappolato all'interno del Compagno solleva la città fuori dai Nove Inferi e la riporta nel Faerûn (vedi "Il Potere del Planetar" a pagina 154). Zariel accompagna la città finché non è sicura che Elturel sia in salvo.

I personaggi possono ritornare sul Piano Materiale assieme a Elturel, se lo desiderano, oppure possono decidere di restare in Avernus per vedere chi diventerà il suo nuovo reggente (vedi "Regnare su Avernus" a pagina 149).



Se i personaggi fanno ritorno con Elturel sul Piano Materiale, il DM legge o parafrasa il brano seguente:

> Il Fiume Chionthar splende come una strada dorata che serpeggia da Elturel a Baldur's Gate e prosegue verso il mare. Il profumo della rugiada mattutina si fa strada tra l'odore di fumo, zolfo e putrefazione che ancora permea le pietre di Elturel.
>
> Lentamente, gli abitanti della città escono dai loro nascondigli per tornare ad ammirare la luce del mondo mortale. Tutti gli occhi si posano su Zariel, che ancora si erge brandendo la sua spada. Il planetar che ha portato Elturel fuori da Avernus si inginocchia davanti a lei. Lulu dà una piccola spinta a Zariel, poi le indica voi con un gesto della proboscide. Zariel avanza a grandi passi verso di voi e china il capo in un solenne gesto di gratitudine. "Questo oscuro capitolo finalmente è giunto al termine ed è un finale più luminoso di quanto osassi mai sperare. Grazie. Il vostro altruismo vivrà nei miei ricordi per sempre."
>
> "E nei miei!" aggiunge Lulu, raggiante.
>
> Il tono di Zariel si fa più cupo quando aggiunge: "Oggi vi siete fatti un terribile nemico in Asmodeus. Ora abbiamo questo in comune. Vi auguro forza e buona fortuna... e se mai aveste bisogno del mio potere, tenete in alto davanti a voi questa piuma e invocate il mio nome. Giungerò in vostro aiuto."

CLAUDIO POZAS

Zariel stacca una singola piuma dorata da una delle sue ali e la porge al personaggio a lei più vicino. Una creatura in possesso di questa piuma può lanciare *alleato planare* con un'azione, richiamando soltanto Zariel e Lulu, dopodiché la piuma si dissolve in un raggio di luce solare. Se le due vengono chiamate ad aiutare i personaggi, lo fanno per un massimo di 1 ora, senza chiedere alcun pagamento in cambio.

> Una volta offerto il suo dono, Zariel china il capo, spiega le ali e sfreccia verso il cielo. Lulu si avvicina per stringervi in un unico abbraccio collettivo con la sua proboscide. Quando vi lascia andare, vi rivolge un sorriso radioso e saluta: "Ci rivedremo ancora. Un giorno o l'altro."
>
> Poi, con un battito d'ali, il mammut dorato spicca il volo e si allontana in cielo. Osservate la sua sagoma farsi sempre più piccola finché non svanisce nella luce del sole.

Se i personaggi fanno ritorno assieme a Elturel, troveranno molte cose da fare in città, aiutando i sopravvissuti e contribuendo a riportare l'ordine dopo tanta morte e distruzione. Oltre alla guida e alla magia che i personaggi possono fornire agli abitanti di Elturel, il planetar che un tempo era vincolato al Compagno rimane in città finché è necessario, usando la sua capacità di rianimare i morti per riportare in vita il maggior numero possibile delle vittime stroncate dalla catastrofe.

Nei tempi più lunghi, i personaggi dovranno forse risolvere alcuni affari rimasti in sospeso a Baldur's Gate, specialmente se qualche nemico del capitolo 1 è rimasto in vita per portare avanti le sue oscure trame.

Anche se il racconto delle due città si è concluso con successo e i personaggi sono soddisfatti, gli eventi dell'avventura hanno delle conseguenze sia a Baldur's Gate che a Elturel. In particolare, se il Granduca Ravengard sopravvive e torna assieme a Elturel, i sopravvissuti di quella città gli saranno debitori, e di molto. Gli sforzi di Ravengard per difendere la città cambieranno drasticamente la mappa politica di Baldur's Gate ed Elturel, segnando l'inizio di un'era di distensione o addirittura di aperta amicizia e alleanza tra le due città.

La Collera di Zariel

Se i personaggi non riescono a redimere Zariel e non stringono un patto con lei (vedi "Stringere un Patto con Zariel" a pagina 152), l'arcidiavolessa attacca. Il suo primo obiettivo è distruggere gli avventurieri che hanno osato insultarla, per poi procedere a cancellare l'esistenza di tutti coloro che un tempo aveva amato.

In questa tetra eventualità, l'unica speranza che hanno i personaggi è sconfiggere Zariel o inginocchiarsi a lei e giurarle fedeltà. L'uccisione di Zariel libera i cittadini di Elturel dal loro vincolo infernale. I personaggi potrebbero scegliere questo epilogo intenzionalmente oppure potrebbero essere costretti a combattere Zariel se non riescono a redimerla.

Sconfiggere Zariel è più facile a dirsi che a farsi. Al massimo della sua potenza, l'arcidiavolessa è una sfida più che impegnativa per la maggior parte dei mortali. Gli avventurieri che sperano di abbatterla devono tramare come gli stessi diavoli. Stipulare un'alleanza con un potente essere soprannaturale come Bel, Gargauth, Tiamat o uno dei signori dei demoni che assediano Avernus potrebbe fornire ai personaggi il potere necessario per abbattere Zariel.

Baphomet, Kostchtchie o Yeenoghu

Baphomet e Yeenoghu combattono per la conquista di Avernus, mentre Kostchtchie (presumendo che i personaggi lo liberino nel capitolo 3) rivuole il suo martello. Tuttavia, nessuno di loro è degno di fiducia. I signori dei demoni sono l'incarnazione della ferocia pura e non prendono ordini da nessuno.

La presenza ricorrente di Baphomet, Kostchtchie e Yeenoghu in Avernus consente facilmente ai personaggi di entrare in comunione con uno qualsiasi di questi signori dei demoni usando *contattare altri piani* o altre magie simili.

Bel

Bel detesta il fatto che ora sia Zariel a regnare sullo strato dei Nove Inferi che un tempo apparteneva a lui, ma non la sfiderà direttamente, fintanto che pensa che Asmodeus la sostenga.

Bel lascerà che i personaggi tentino di redimere Zariel aiutandoli a recuperare la sua spada. Sa che la redenzione di Zariel è un'ipotesi remota ed è per questo che fornisce ai personaggi anche un modo per aprire il Compagno. Una volta liberato il planetar intrappolato all'interno del Compagno, Zariel perde il suo ultimo trofeo, la città di Elturel, e fa la figura dell'inetta, il massimo che Bel possa sperare.

Gargauth

Il diavolo della fossa Gargauth non chiede di meglio che essere liberato dalla sua prigione per prendere il posto di Zariel come Signore di Avernus. Se i personaggi possiedono lo *Scudo del Signore Nascosto*, possono liberare Gargauth come specificato nella descrizione dell'oggetto (vedi pagina 225).

Se liberato, Gargauth ringrazia i personaggi versando lacrime di felicità. Come primo atto, il diavolo della fossa fa comparire dal nulla un contratto, proclamando che aiuterà i personaggi nella loro impresa di distruggere Zariel, se lo firmeranno. Il contratto è denso di testo contorto, che viene riassunto nella clausola finale: "Io sottoscritto accetto di stringere un patto con Gargauth, con cui unirò le forze al fine di distruggere l'arcidiavolessa Zariel. Finché vincolate da questo patto, le due parti non potranno nuocersi a vicenda, pena l'annullamento di questo accordo."

Gargauth adora sovvertire i contratti mal formulati e tradire coloro che li hanno stipulati. Nella fattispecie, il contratto presentato perdura solo finché Zariel non viene distrutta; fatto questo, Gargauth intende fare a pezzi gli avventurieri un arto alla volta. Gli avventurieri più scaltri possono prevenire il tradimento del diavolo della fossa assicurandosi che Zariel sia catturata, esiliata o sconfitta in altri modi non letali.

In quel caso, tuttavia, Gargauth si è tenuto da parte una via d'uscita. Infliggere danni a un alleato che abbia stipulato il contratto ha come unica conseguenza l'immediata negazione del contratto stesso... cosa che lascia Gargauth libero di fare ciò che vuole. Il diavolo della fossa spera di poter far passare inosservato questo tranello e si mette a discutere animatamente se i personaggi notano questa frase ingannevole ed esigono la sua rimozione dal contratto.

Tiamat

La regina dei draghi malvagi è potente e scostante, e raramente interviene senza che il suo trionfo sia assicurato. Sfidare un arcidiavolo direttamente è rischioso e Tiamat potrebbe perdere molto se fosse Zariel a prevalere. Fortunatamente, Tiamat ha un campione che può inviare in sua vece: **Arkhan il Crudele** (vedi pagina 111 per la sua scheda delle statistiche).

Gli avventurieri non possono comunicare con Tiamat direttamente, ma possono contattare Arkhan alla sua torre (vedi "Torre di Arkhan" a pagina 110). Arkhan è impegnato

a trovare un modo per liberare Tiamat dai Nove Inferi e allo stesso tempo a rallentare il deterioramento fisico causato dalla *Mano di Vecna*. Non si lascerà distrarre dall'ipotesi di sconfiggere Zariel, a meno che non ci sia qualcosa da guadagnare per lui e per la sua regina oscura.

Anche se la testa di Zariel sarebbe un magnifico trofeo, un trofeo non è sufficiente a smuovere Arkhan. I personaggi devono convincerlo che può regnare su Avernus al posto di Zariel, con Tiamat al suo fianco e interi eserciti di abishai e draghi infernali a sostenerlo. Dopo avere contemplato questa ipotesi, Arkhan solleva verso il cielo la *Mano di Vecna* e proclama: "Con questa mano, strapperò la testa di Zariel dalle sue spalle e regnerò su Avernus con la mia regina al mio fianco."

Arkhan dichiara poi che radunerà un esercito e spodesterà Zariel nel giro di dieci giorni. Esattamente dieci giorni dopo, duecento **abishai bianchi** (vedi pagina 228 per la loro scheda delle statistiche) si alzano in volo dalla torre di Arkhan per dirigersi verso l'attuale ubicazione di Zariel, guidati da Arkhan che cavalca la **chimera** Asojano ed è accompagnato da **Torogar Steelfist** (vedi pagina 112 per la sua scheda delle statistiche), trasportato sul dorso della **manticora** Chango. L'esercito di Arkhan è rafforzato da cinque draghi cromatici (un drago adulto di ogni colore) inviati da Tiamat per garantire la vittoria. Se vogliono, i personaggi possono unirsi alle forze di Arkhan. Gli abishai e i draghi affrontano le legioni di Zariel, mentre Arkhan, Torogar e i personaggi sfidano l'arcidiavolessa in persona. Questa battaglia può svolgersi come parte della sezione "Scontro Finale a Elturel" descritta alla fine di questo capitolo.

Servire Zariel

Dopo avere incontrato Zariel, i personaggi potrebbero decidere di volerla servire e di unirsi al suo esercito per combattere contro i demoni nella Guerra Sanguinosa. In alternativa, potrebbero decidere di servirla se non riescono a redimerla, al puro scopo di sopravvivere.

Anime Perdute

I personaggi che scelgono di servire Zariel devono firmare un contratto (vedi l'appendice A) in cui cedono le loro anime all'arcidiavolessa, che poi li riporta sul Piano Materiale per eseguire il suo volere. Zariel porta avanti molti piani in atto simultaneamente, ma gli avventurieri sono particolarmente adatti a far sì che Baldur's Gate faccia la stessa fine di Elturel. In segno del suo favore, Zariel dona a ognuno dei personaggi un incanto (vedi "Incanti degli Arcidiavoli" a pagina 215).

I personaggi che muoiono al servizio di Zariel rinascono come lemuri dal Fiume Stige. Perdono tutti i ricordi delle loro vite precedenti e il loro allineamento cambia in legale malvagio. Se un personaggio ha compiaciuto Zariel servendola fedelmente in vita, l'arcidiavolessa potrebbe consentirgli di mantenere i suoi ricordi e promuoverlo a un rango di diavolo PNG a discrezione del DM.

La Spada di Zariel è Distrutta

Se nessuno riesce ad allontanare Zariel dal sentiero della dannazione assoluta, l'arcidiavolessa esige che i personaggi le consegnino la *Spada di Zariel*, se la possiedono. Una volta reclamata la spada, Zariel la solleva verso il cielo e la manda in frantumi (vedi "Cedere la Spada" a pagina 152).

La Caduta di Lulu

La rinuncia di Zariel alla redenzione è l'esito peggiore per Lulu. Questa sconvolgente tragedia frantuma la mente dell'olifante e la fa impazzire. Il DM tira o sceglie gli effetti specifici della sua follia dalla tabella "Follia Duratura" nel capitolo 8 della *Dungeon Master's Guide*, ma questa pazzia potrà essere annullata solo da un incantesimo *ristorare superiore* o da una magia analoga.

Regnare su Avernus

Se Zariel viene redenta o uccisa, il primo strato dei Nove Inferi precipita nel caos. Il DM può decidere liberamente quali delle tante potenti figure di Avernus si farà avanti per prendere il posto di Zariel, ma il nuovo reggente, di chiunque si tratti, sarà attorniato da nemici su ogni lato. Gli eserciti invasori di Baphomet e Yeenoghu seminano il caos e minacciano di fare a pezzi Avernus. Inoltre, dozzine di ambiziosi diavoli maggiori tenteranno volentieri di soppiantare il loro nuovo e inesperto sovrano.

Governare uno strato dei Nove Inferi come mortale è all'atto pratico impossibile. Nessun diavolo di Avernus servirebbe di sua volontà qualcuno che non sia un diavolo superiore. Tuttavia, Asmodeus ammira l'ambizione. Il Signore dei Nove Inferi potrebbe considerare un irruento e potente mortale come un degno sostituto di Zariel e potrebbe offrirsi di trasformare quel personaggio in un arcidiavolo PNG, consentendogli di regnare su Avernus. In alternativa, i personaggi possono tentare di rivendicare Avernus solo con le loro forze.

I personaggi più idealisti e intenzionati a distruggere i Nove Inferi dall'interno potrebbero vedere in questo vuoto di potere un'opportunità per sferrare un colpo mortale al regno di Asmodeus e questa potrebbe essere l'unica volta nella storia cosmica in cui una causa ciecamente idealistica come questa abbia successo. Ma anche se il gruppo riesce a strappare Avernus al controllo di Asmodeus, questo servirà solo a spingere gli arcidiavoli rimanenti a fare fonte comune, con l'obiettivo di riconquistare Avernus, cosa che tornerà a vantaggio di Asmodeus.

Elturel Sarà Salvata?

Se i personaggi non intervengono, Elturel viene ineluttabilmente trascinata nel Fiume Stige. I ricordi dei suoi abitanti saranno spazzati via e le loro anime saranno trasformate in diavoli da usare come carne da macello nelle prime linee della Guerra Sanguinosa.

I personaggi hanno vari modi di salvare la città nella sua ora più disperata (vedi "Scontro Finale a Elturel" a pagina 154). Per salvare Elturel senza redimere Zariel, le catene che legano la città ai pali di ferro infernale che affondano in Avernus devono essere spezzate e la città deve essere riportata sul Piano Materiale.

Forgiare la Lama di Avernus

A un certo punto dopo la distruzione della *Spada di Zariel*, l'arcidiavolessa incarica i suoi servitori (inclusi i personaggi, se hanno scelto quel ruolo) di forgiare una nuova lama per lei. Per compiere questa impresa, vanno completati i seguenti obiettivi:

- Se Bel è ancora al servizio di Zariel, quest'ultima lo incarica di forgiare la lama. Altrimenti, i suoi servitori devono setacciare il cosmo alla ricerca di un armaiolo degno dell'impresa, come ad esempio un efreeti della Città d'Ottone sul Piano Elementale del Fuoco.
- Zariel ha bisogno di almeno cinque chili di metallo o di materiale con cui fabbricare la lama della spada. L'adamantio può servire allo scopo, come anche un artiglio di Tiamat.
- Per conferire alla lama il suo potere, l'arma appena forgiata deve essere temprata nel sangue di un celestiale, di un signore dei demoni e di un arcidiavolo. Zariel può fornire il suo stesso sangue, ma i suoi servitori dovranno procurarsi il sangue delle altre due vittime sacrificali.

Zariel impartisce a questo nuovo artefatto il nome di *Lama di Avernus*. Questa spada lunga è un artefatto che richiede sintonia ed è dotata delle proprietà seguenti.

Arma Magica. La *Lama di Avernus* è un'arma magica che funziona come una *spada vorpal*.

Proprietà Casuali. La spada possiede le seguenti proprietà determinate casualmente, come descritto nel capitolo 7 della *Dungeon Master's Guide*:

- 2 proprietà benefiche minori
- 1 proprietà benefica maggiore
- 1 proprietà nociva maggiore, soppressa finché la spada è in sintonia con un arcidiavolo

Reggente di Avernus. Con un'azione, il personaggio può puntare questa spada contro un diavolo situato entro 18 metri da lui e che egli sia in grado di vedere. Quel diavolo deve superare un tiro salvezza su Carisma con CD 22, altrimenti sarà affascinato dal personaggio per 1 ora. Finché è affascinato in questo modo, il diavolo obbedisce agli ordini del personaggio al meglio delle sue capacità. Se il personaggio ordina al diavolo di fare qualcosa che viene percepito come suicida, l'effetto termina e il personaggio non potrà più usare questo potere della spada contro quel diavolo.

Richiamo Infernale. Con un'azione, il personaggio può usare la spada per lanciare *parola del ritiro*. Le creature trasportate da questo incantesimo compaiono in uno spazio libero entro 9 metri dall'attuale reggente di Avernus o in un santuario designato dal personaggio, se è lui a regnare su Avernus.

Distruggere la Spada. La spada può essere distrutta se viene lanciata nel Fiume Stige o fusa nella forgia dove è stata creata.

Spezzare le Catene

Otto catene di ferro infernale ancorano Elturel ai suoi pali e ognuna di quelle catene deve essere spezzata per liberare la città. Una volta spezzate tutte le catene, Elturel rimane sospesa nei cieli di Avernus e non viene più trascinata verso il Fiume Stige. Tuttavia, i personaggi dovranno ancora trovare un modo per riportare la città sul Piano Materiale.

Ogni anello della catena è lungo 9 metri e largo 6 metri ed è formato da un cerchio saldato di ferro infernale spesso 1,5 metri. Un anello della catena è un oggetto Enorme con CA 19, 250 punti ferita, soglia di danno pari a 30 e immunità ai danni psichici e da veleno. Vedi il capitolo 2 per le informazioni su come muoversi lungo le catene e scalare i pali di ferro infernale a cui sono collegate.

L'Ira di Tiamat

Il potere divino di Tiamat è abbastanza potente da spezzare le catene che vincolano Elturel. Arkhan il Crudele è disposto a entrare in comunione con la sua dea a tale scopo, ma solo se i personaggi gli offriranno un dono di adeguata potenza. Con un colpo di scena inaspettato, Tiamat decide di aiutare i personaggi e ordina ad Arkhan di fare altrettanto. Il DM legge o parafrasa il brano seguente:

> Un'ombra di confusione passa sul volto di Arkhan, cancellando la sua spavalderia. Borbottando tra i denti, domanda a Tiamat: "È una scelta saggia, mia regina?" Poi i suoi occhi si spengono e le sue braccia crollano lungo i fianchi, come un burattino a cui siano stati tagliati i fili. Un istante dopo, Arkhan raddrizza la schiena e nei suoi occhi risplende un bagliore prismatico. Un sorriso famelico compare sul suo volto e cinque voci echeggiano nella sua bocca, ognuna tremante per la collera di una dea imprigionata.
>
> "Vi aiuterò," ringhia Tiamat. "Se il vostro potere è sufficiente a minare le ambizioni di Zariel, non ho nulla da temere. Posso distruggere le catene che vincolano Elturel, ma voi dovrete essere presenti per assistere alla mia maestà. Ora andate. Quando sarete sul posto, io lo saprò."

Quando i personaggi mettono piede a Elturel la volta successiva, **Tiamat** (vedi la relativa scheda delle statistiche) emerge dalla sua remota tana e sfreccia come una meteora attraverso il cielo di Avernus. Compare al di sopra la città, plana verso di essa e concentra le sue armi a soffio su una catena alla volta, infliggendo 67 danni da acido, 88 danni da fulmine, 72 danni da freddo e 91 danni da fuoco, più che sufficienti a distruggere gli anelli della catena. Una volta distrutte tutte e otto le catene, Tiamat lancia un ruggito di trionfo e si allontana.

Le Fauci di Crokek'toeck

Se il demone Crokek'toeck viene liberato dalla crosta che avviluppa la Cittadella Sanguinante, inizia a vagare per Avernus e a divorare tutto ciò che incontra sul suo cammino. Anche se il demone divora ogni cosa indiscriminatamente, ha fame soprattutto di sangue divino. Di conseguenza, l'essenza di un dio di allineamento buono, il sangue di un celestiale buono o perfino il sangue di un paladino buono attira l'attenzione di Crokek'toeck anche a chilometri di distanza. Se gli avventurieri versano il sangue di una di queste creature sull'anello di una catena, Crokek'toeck fiuta il suo odore delizioso e arriva al galoppo da qualsiasi parte di Avernus pur di raggiungerlo.

La creatura deve versare il sangue volontariamente su un anello della catena. La creatura stessa o un alleato può

Tiamat

Immondo Mastodontico, caotico malvagio

Classe Armatura 25 (armatura naturale)
Punti Ferita 615 (30d20 + 300)
Velocità 18 m, volare 36 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
30 (+10)	10 (+0)	30 (+10)	26 (+8)	26 (+8)	28 (+9)

Tiri Salvezza For +19, Des +9, Sag +17
Abilità Arcano +17, Percezione +26, Religione +17
Immunità ai Danni acido, freddo, fulmine, fuoco, veleno; contundente, perforante e tagliente da attacchi non magici
Immunità alle Condizioni accecato, affascinato, assordato, avvelenato, spaventato, stordito
Sensi Percezione passiva 36, scurovisione 72 m, vista pura 36 m
Linguaggi Comune, Draconico, Infernale
Sfida 30 (155.000 PE)

Disincarnazione. Quando Tiamat scende a 0 punti ferita o muore, il suo corpo è distrutto, ma la sua essenza torna nel suo dominio nei Nove Inferi e non potrà riassumere forma fisica per lungo tempo.

Incantesimi Innati (3/Giorno). Tiamat può lanciare *parola divina* (tiro salvezza degli incantesimi CD 26) come incantesimo innato. La sua caratteristica da incantatore è Carisma.

Resistenza Leggendaria (5/Giorno). Se Tiamat fallisce un tiro salvezza, può scegliere invece di superarlo.

Immunità agli Incantesimi Limitata. Tiamat è immune agli incantesimi di 6° livello o inferiore, a meno che non desideri esserne influenzata. Dispone di vantaggio ai tiri salvezza contro tutti gli altri incantesimi ed effetti magici.

Armi Magiche. Gli attacchi con arma di Tiamat sono magici.

Teste Multiple. Tiamat può effettuare una reazione ogni turno, anziché soltanto una per round. Dispone inoltre di vantaggio ai tiri salvezza per non diventare priva di sensi. Se fallisce un tiro salvezza contro un effetto che stordirebbe una creatura, viene spesa una delle sue azioni leggendarie non spese.

Rigenerazione. Se Tiamat possiede almeno 1 punto ferita, recupera 30 punti ferita all'inizio del suo turno.

Azioni

Multiattacco. Tiamat può usare la Presenza Terrificante. Poi effettua tre attacchi: due con gli artigli e uno con la coda.

Artiglio. *Attacco con Arma da Mischia:* +19 al tiro per colpire, portata 4,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 24 (4d6 + 10) danni taglienti.

Coda. *Attacco con Arma da Mischia:* +19 al tiro per colpire, portata 7,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 28 (4d8 + 10) danni contundenti.

Presenza Terrificante. Ogni creatura a scelta di Tiamat situata entro 72 metri da essa e che sia consapevole della sua presenza deve superare un tiro salvezza su Saggezza con CD 26, altrimenti è spaventata per 1 minuto. Una creatura può ripetere il tiro salvezza alla fine di ogni suo turno e, in caso di successo, l'effetto per lei termina. Se una creatura supera il tiro salvezza o se l'effetto per lei termina, quella creatura è immune alla Presenza Terrificante di Tiamat per le 24 ore successive.

Azioni Leggendarie

Tiamat può effettuare 5 azioni leggendarie, scegliendole tra le opzioni sottostanti. Può usare soltanto un'opzione di azione leggendaria alla volta e solo alla fine del turno di un'altra creatura. Tiamat recupera le azioni leggendarie spese all'inizio del suo turno.

Le opzioni di azioni leggendarie di Tiamat sono associate alle sue cinque teste di drago (un morso e un'arma a soffio per ognuna). Una volta che Tiamat ha scelto un'opzione di azione leggendaria per una delle sue teste, non può sceglierne un'altra associata a quella testa fino all'inizio del suo turno successivo.

Morso. *Attacco con Arma da* Mischia: +19 al tiro per colpire, portata 6 m, un bersaglio. *Colpito:* 32 (4d10 + 10) danni taglienti più 14 (4d6) danni da freddo (testa di drago bianco), danni da fulmine (testa di drago blu), danni da acido (testa di drago nero), danni da fuoco (testa di drago rosso) o danni da veleno (testa di drago verde).

Testa di Drago Bianco: Soffio di Freddo (Costa 2 Azioni). Tiamat esala una folata gelida in un cono di 27 metri. Ogni creatura in quell'area deve effettuare un tiro salvezza su Destrezza con CD 27; se lo fallisce, subisce 72 (16d8) danni da freddo, mentre se lo supera, subisce la metà di quei danni.

Testa di Drago Blu: Soffio di Fulmini (Costa 2 Azioni). Tiamat esala una linea di fulmini lunga 36 metri e larga 3 metri. Ogni creatura su quella linea deve effettuare un tiro salvezza su Destrezza con CD 27; se lo fallisce, subisce 88 (16d10) danni da fulmine, mentre se lo supera, subisce la metà di quei danni.

Testa di Drago Nero: Soffio di Acido (Costa 2 Azioni). Tiamat esala una linea di acido lunga 36 metri e larga 3 metri. Ogni creatura su quella linea deve effettuare un tiro salvezza su Destrezza con CD 27; se lo fallisce, subisce 67 (15d8) danni da acido, mentre se lo supera, subisce la metà di quei danni.

Testa di Drago Rosso: Soffio di Fuoco (Costa 2 Azioni). Tiamat esala fuoco in un cono di 27 metri. Ogni creatura in quell'area deve effettuare un tiro salvezza su Destrezza con CD 27; se lo fallisce, subisce 91 (26d6) danni da fuoco, mentre se lo supera, subisce la metà di quei danni.

Testa di Drago Verde: Soffio di Veleno (Costa 2 Azioni). Tiamat esala gas velenoso in un cono di 27 metri. Ogni creatura in quell'area deve effettuare un tiro salvezza su Costituzione con CD 27; se lo fallisce, subisce 77 (22d6) danni da veleno, mentre se lo supera, subisce la metà di quei danni.

usare un'azione per ferire la creatura infliggendole 5 (1d10) danni perforanti o taglienti. Questi danni non possono essere negati o ridotti, e l'energia infernale all'interno delle catene fa in modo che il massimo dei punti ferita della creatura sia ridotto di un ammontare pari ai danni subiti, finché la creatura non completa un riposo lungo. Lulu è disposta a compiere almeno una parte di questo sacrificio di sangue se i personaggi glielo chiedono.

Crokek'toeck compare nei pressi di Elturel dopo circa 1 ora dal momento in cui la prima goccia di sangue è stata versata. Tutti i diavoli vicini cercano immediatamente di uccidere il demone, mentre i demoni vicini accorrono in sua difesa. Mentre le due forze contrapposte si scontrano, Crokek'toeck sguscia oltre i diavoli. Il demone può rosicchiare una catena insanguinata nel giro di 1 minuto.

Annullare il Contratto

Se il contratto infernale tra Zariel e Thavius Kreeg viene annullato, le catene infernali che intrappolano Elturel si sbriciolano in cenere. Questo può avvenire uccidendo Zariel o distruggendo il contratto originale. Zariel può usare un'azione per evocare il contratto, che compare nelle sue mani. Altrimenti, il contratto resta nascosto in un luogo segreto, noto soltanto a lei. Per convincere Zariel a evocare il contratto sarà necessario giocare d'astuzia, perché l'arcidiavolessa non può essere affascinata. La distruzione della copia originale del contratto di Thavius Kreeg libera Elturel, ma lascia intatti tutti gli altri contratti di Zariel.

Il contratto originale è simile alla copia custodita nella *scatola del rompicapo infernale* di Thavius: nove piastre quadrate di ferro infernale rilegate ad anelli, ogni piastra inseparabile dalle altre e contente i termini del contratto incisi in lingua Infernale. Lanciare il contratto nel Fiume Stige o immergerlo nel magma fuso di uno dei vulcani attivi di Avernus è sufficiente a distruggerlo istantaneamente.

La distruzione di Zariel annulla tutti i contratti attivi che l'arcidiavolessa aveva stipulato con numerosi esseri in tutto il multiverso. La cosa genera una notevole quantità di caos cosmico.

Il Destino di Thavius Kreeg

Se i personaggi hanno ucciso Thavius Kreeg a Baldur's Gate, l'uomo emerge strisciando dal Fiume Stige in forma di lemure. Stando ai termini del contratto stipulato, Zariel lo promuove ad amnizu (vedi pagina 229), poi lo confina nella sua fortezza (vedi "Povero Diavolo: Thavius Kreeg" a pagina 125). Se Thavius muore nei Nove Inferi come diavolo, muore definitivamente, ma questo non annulla i termini del contratto di Zariel. Anche se il firmatario principale è morto, gli abitanti di Elturel restano vincolati a Zariel a causa del Credo Risoluto.

Uccidere Thavius. Se i personaggi sperano in uno scontro epocale contro un degno avversario, non ne troveranno uno combattendo Thavius Kreeg. Nonostante il potere che ora detiene come diavolo, Thavius è un codardo che preferisce supplicare anziché combattere. Ucciderlo segna la fine miserabile di una vita miserabile.

Se i personaggi hanno lasciato Thavius in vita nel capitolo 1, devono trovare un modo per tornare sul Piano Materiale per ucciderlo. La sua ubicazione a Baldur's Gate (o la possibilità che abbia lasciato la città) è lasciata alla discrezione del DM, come anche il procedimento con cui i personaggi possano rintracciare la sua incarnazione diabolica in Avernus dopo che torneranno.

Pietà per il Caduto. Se i personaggi lo minacciano, Thavius piagnucola e supplica pietà. Afferma inoltre di sapere dove è custodito il contratto originale che ha sugellato il destino di Elturel. Si tratta di una menzogna, di uno stratagemma disperato per guadagnare tempo nella speranza di cogliere una possibilità di fuga.

Il Sacrificio Supremo

Se i personaggi non hanno altre opzioni per trattare con Zariel, uno o più di loro potrebbero essere disposti a rinunciare a tutto pur di salvare gli abitanti innocenti di Elturel. Quando un paladino o un chierico di allineamento buono e di 10° livello o superiore compie un tale atto di sacrificio, il poter di quell'atto viene inciso in eterno sulla sua anima. Agli occhi delle creature affamate di anime, questo atto risplende come un falò nell'oscurità... e Zariel è una creatura affamata di anime. Un tale personaggio è probabilmente destinato a transitare nei Piani Superiori dopo la morte e, di conseguenza, costituisce un premio appetitoso che l'arcidiavolessa può rimodellare in un fedele servitore dei Nove Inferi.

Se uno dei personaggi corrisponde a questa descrizione, Zariel percepisce il suo potere quando il gruppo è in sua presenza. "La tua anima risplende intensamente" afferma. "È perfino più lucente del faro che brillava su Elturel. La desidero."

Se il personaggio è disposto a offrire la sua anima in cambio di quelle degli abitanti di Elturel, Zariel è turbata dal suo altruismo. Aggrotta le sopracciglia e chiede: "Saresti disposto a cedere la tua anima per queste persone? Persone la cui codardia e debolezza non ti hanno causato altro che dolore?"

Il personaggio che offre in sacrificio la sua anima può trarre vantaggio da questo momento di incertezza, effettuando una prova di Carisma (Persuasione) con vantaggio per allontanare Zariel dal sentiero del male. Un'eventuale prova effettuata con successo viene risolta come descritto in "Redimere Zariel", in precedenza in questo capitolo. Tuttavia, anche se la prova fallisce, Zariel accetta l'anima offerta in cambio di tutte le anime di Elturel. A meno che il DM non voglia sottoporre i personaggi ad altre sfide, l'arcidiavolessa può liberare la città dalle sue catene e riportarla sul Piano Materiale.

Cedere la Spada

Se i personaggi cercano di contrattare per la liberazione di Elturel senza la *Spada di Zariel,* Zariel riflette sulla loro offerta e mostra un contratto in cui dichiara che libererà la città in cambio della spada, consegnata senza alcuna complicazione o inganno. Lulu detesta l'idea che i personaggi stipulino una qualsiasi forma di patto con l'arcidiavolessa, ma spera che Zariel possa essere redenta se la spada viene portata al suo cospetto.

Se i personaggi presentano la spada a Zariel e non riescono a redimerla o scelgono di non tentare, il DM legge:

> Zariel afferra la spada per la lama e lascia che il suo sangue immondo scorra lungo tutto il filo, con una smorfia di dolore. "Con questo rito finale, abbandono per sempre il mio dovere divino. Che il mio nome sia cancellato in eterno dai registri del Monte Celestia." Poi stringe la presa e la spada va in frantumi. La scintilla angelica rinchiusa al suo interno trema per un'ultima volta, poi si estingue.

Una volta distrutta, la *Spada di Zariel* non può essere ricostruita: ogni speranza di redenzione per l'arcidiavolessa è ora perduta.

Stringere un Patto con Zariel

I personaggi a corto di opzioni potrebbero semplicemente inchinarsi di fronte al potere di Zariel. Se i personaggi stipulano un patto con Zariel per salvare Elturel, devono specificare che la città deve essere liberata dalle sue



catene e riportata sul Piano Materiale. Altrimenti, Zariel si limiterà a sganciare le catene, ma Elturel rimarrà in Avernus, dove non avrà alcuna speranza di salvezza.

Distruggere un Signore dei Demoni

Sia Baphomet che Yeenoghu costituiscono un pericolo palese e imminente per Avernus. Anche se Zariel gradirebbe avere l'opportunità di ucciderli personalmente, stipula volentieri un contratto in cui acconsente a cedere Elturel e le anime che la città contiene in cambio della distruzione di uno dei signori dei demoni. Consegnarle il falcione di Baphomet o il mazzafrusto di Yeenoghu è una prova sufficiente a dimostrare il successo dei personaggi.

Se i personaggi accettano i termini di Zariel, apprendono che entrambi i signori dei demoni si sono portati di recente nei pressi di Elturel. Il DM può aggiungere l'uno o l'altro signore dei demoni alla battaglia di "Scontro Finale a Elturel", successivamente in questo capitolo. Se i personaggi hanno liberato il signore dei demoni Kostchtchie nel capitolo 3, anch'esso può fare la sua comparsa.

Lo Scudo del Signore Nascosto

Se i personaggi sono ancora in possesso dello *Scudo del Signore Nascosto,* Zariel dichiara senza giri di parole che sarebbe interessata a scambiare Elturel con lo scudo. Dall'interno dello scudo, il diavolo della fossa Gargauth supplica, implora e promette di tutto ai personaggi se gli risparmieranno la vita e troveranno un modo per riportare il diavolo alla sua gloria di un tempo. Le promesse sono vuote, ma la paura di Gargauth è genuina.

Se i personaggi le cedono lo scudo, Zariel lancia *dissolvi il bene e il male* su di esso. Il suo incantesimo fa manifestare Gargauth come un **diavolo della fossa** miserevole e deforme, a metà dei suoi punti ferita e con 4 livelli di indebolimento. Zariel ordina ai personaggi di distruggere quel derelitto. Se lo fanno, li congeda con noncuranza e ignora ogni tentativo di farle mantenere una promessa fatta senza la stipulazione di un contratto.

Se i personaggi insistono per stipulare un accordo formale prima di cedere a Zariel lo scudo, l'arcidiavolessa offre loro un contratto equo. Tuttavia, si rifiuta di liberare Elturel e anche riportarla sul Piano Materiale: in cambio del solo scudo, promette di fare solo una cosa o l'altra.

Trattare con il Compagno

Il Compagno che un tempo proteggeva Elturel contro i non morti è alimentato da un planetar intrappolato all'interno. Per lungo tempo è stato considerato il salvatore di Elturel, ma in realtà il Compagno è stato anche la sua rovina, poiché è stato il faro che ha consentito ad Avernus di trascinare la città nei Nove Inferi.

Il Compagno è un globo di metallo del diametro di 15 metri quasi indistruttibile. Quando proteggeva Elturel, fluttuava nel cielo come un secondo sole ed emetteva una luce solare talmente forte che il globo vero e proprio era impossibile da vedere. Ora è una sfera opaca dalla superficie percorsa da fulmini, immersa in un guscio di oscurità magica impenetrabile del diametro di 120 metri e spesso 3 metri. Una creatura dotata di scurovisione non può vedere attraverso questa oscurità e la luce non magica non è in grado di penetrarla. Se questa oscurità si sovrappone a un'area di luce creata da un incantesimo di 8° livello o inferiore, l'incantesimo che ha creato la luce viene dissolto.

SCOTT MURPHY



Aprire il Compagno

Il Compagno è sigillato da nove serrature disposte a intervalli regolari lungo il suo equatore. Queste serrature possono essere aperte soltanto inserendo al loro interno nove verghe di adamantio. Le verghe sono nascoste nel relitto della fortezza volante (pagina 118).

Inserendo le nove verghe di adamantio nelle nove serrature del Compagno, la semisfera superiore si apre e il planetar all'interno viene liberato.

Frantumare il Compagno

La *Spada di Zariel* ha il potere di frantumare il Compagno e di dissolvere l'oscurità che lo circonda. Colpendo il globo con la spada, il Compagno risuona come una campana e poi va in frantumi, diffondendo un rintocco angelico che può essere udito nitidamente per tutte le infinite distese di Avernus. A meno che la spada non sia brandita da un angelo con grado di sfida pari o superiore a 15, oppure da un chierico o da un paladino di allineamento buono e di 10° livello o superiore, il potere incontrollato riverbera lungo tutta la spada e la frantuma.

Lulu sa che la spada possiede questo potere. Tuttavia, vuole che i personaggi usino la spada per redimere Zariel e non solo per salvare Elturel. Di conseguenza, tiene nascosto questo fatto finché non è evidente che redimere Zariel è un'impresa impossibile.

In alternativa, se i personaggi stringono un accordo con una potente entità come Tiamat o un signore dei demoni, quell'essere può attaccare e frantumare il Compagno. Per ulteriori informazioni su come allearsi con una potenza soprannaturale, vedi "Spezzare le Catene", più sopra in questo capitolo.

Il Potere del Planetar

Se il Compagno viene frantumato o aperto, il **planetar** al suo interno viene liberato. Il planetar si chiama Nascius e il suo potere può salvare Elturel, ma solo se le catene infernali che vincolano la città sono state spezzate. Se gli viene chiesto di salvare la città, il planetar si concede qualche istante per recuperare le forze, poi si porta in volo al di sotto della città decaduta, risale in modo da sistemare la terra sospesa sulle sue ampie spalle e solleva Elturel fino a farla uscire da Avernus e a riportarla al suo posto originale nel Piano Materiale.

Scontro Finale a Elturel

Il materiale presentato nella parte precedente di questo capitolo descrive alcuni dei modi in cui i personaggi possono portare a termine gli obiettivi di redimere Zariel e salvare Elturel. Il DM può determinare liberamente le condizioni in cui quegli obiettivi sono soddisfatti, tra la gamma delle opzioni disponibili.

Questa sezione descrive un epico evento che può fungere da culmine dell'avventura: Elturel viene trascinata nel Fiume Stige mentre Zariel e le sue forze combattono contro un esercito di demoni sotto la città. Un signore dei demoni (Baphomet o Yeenoghu) ha lanciato un attacco in grande scala contro Elturel prima che venga trascinata nel Fiume Stige. Questa sezione include alcuni incontri che il DM può condurre per sfidare i personaggi mentre avanzano per affrontare Zariel. Questi incontri sono adatti a un gruppo di quattro personaggi di 13° livello. Se il gruppo è più debole o più forte, gli incontri dovranno essere modificati di conseguenza.

SCOTT MURPHY

Evento 1: In Riva al Fiume

Lulu guida i personaggi fino a Zariel e la trovano sulla superficie di Avernus, sotto Elturel. Il DM legge o parafrasa il brano seguente per descrivere la scena:

> Elturel fluttua sopra le vostre teste e sul Fiume Stige. I pali di ferro che ancorano la città l'hanno trascinata quasi all'altezza delle rive del fiume. Nel giro di poche ore, Elturel affonderà nello Stige.
>
> Orde di demoni svolazzano intorno alla città come moscerini e una frenetica battaglia infuria al di sotto: migliaia di immondi si scontrano all'ombra di Elturel. Al centro della mischia, si erge una figura avvolta dalle fiamme, che falcia i demoni con una furia instancabile.
>
> Lulu indica la figura con la proboscide e sussurra: "È lei. Zariel si erge esattamente nel punto in cui si trova sempre... dove il combattimento è più intenso."

Questo incontro si svolge su un campo aperto delimitato dal Fiume Stige. Zariel è visibile a un chilometro e mezzo di distanza. Il DM consente ai personaggi qualche istante per pianificare la loro prossima mossa. Quando decidono di agire, due **diavoli cornuti** scattano nella loro direzione per inseguire un glabrezu in fuga, che viene abbattuto e si dissolve in un flusso d'icore che si riversa nello Stige. I diavoli attaccano a distanza con i loro attacchi di Scagliare Fiamma. Ogni diavolo possiede ancora 125 punti ferita e combatte fino alla morte.

Tra questo evento e il prossimo, i personaggi potrebbero doversi gettare nel fitto della mischia o farsi strada fino a Elturel volando o arrampicandosi.

Evento 2: Campi Infuocati

Il fronte dell'esercito di Zariel si è scagliato contro il fianco dell'orda demoniaca, che questo sia accaduto per le vie di Elturel o sul campo di battaglia sottostante. Affrontare in uno scontro aperto entrambi gli eserciti è impossibile, ma i personaggi più scaltri potrebbero riuscire a usare la geografia del campo di battaglia per evitare il combattimento.

I personaggi devono effettuare tre prove di gruppo di Destrezza (Furtività) o Saggezza (Sopravvivenza) per attraversare il campo di battaglie e ogni blocco di prove ha difficoltà crescente: CD 15, CD 17 e CD 19. Ogni volta che il gruppo fallisce una prova, ogni personaggio deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 15, altrimenti subirà 22 (4d10) danni da veleno più 22 (4d10) danni da fuoco dei gas tossici e delle fiamme che si agitano sul campo di battaglia.

Dopo avere effettuato queste prove di caratteristica, i personaggi si imbattono in una battaglia tra sei **hezrou** e Lucille, la **diavolessa della fossa** generale che avevano avvistato andandosene da Elturel alla fine del capitolo 2:

> Una diavolessa della fossa che indossa un elmo senza occhi stringe uno stendardo da battaglia infernale in una mano artigliata e agita un'enorme mazza infuocata con l'altra. La diavolessa della fossa è assediata da tutti i lati da sei massicci demoni simili a rane, che gracidano orrendi epiteti e affondano i loro artigli nella sua carne.

Due **hezrou** si sganciano da questa schermaglia per attaccare i personaggi. Gli altri immondi continuano a combattere contro Lucille.

Mentre i personaggi si occupano degli hezrou che li hanno attaccati, Lucille distrugge gli hezrou restanti o li mette in fuga convincendoli a vedersela con qualche preda più debole. Lucille si volta verso i personaggi, fa loro un breve cenno d'intesa col capo, poi spicca il volo. I personaggi possono attaccare la diavolessa della fossa, a cui rimangono 175 punti ferita. Se la lasciano andare, Lucille restituisce il favore usando il suo *elmo del comando dei diavoli* per impartire alle sue truppe l'ordine di proteggere i personaggi. Mentre i personaggi si fanno strada verso Zariel, i demoni che altrimenti avrebbero potuto incrociare il loro cammino vengono intercettati dai diavoli, che aprono una strada sicura per consentire ai personaggi di avanzare.

Tesoro. L'*elmo del comando dei diavoli* e lo *stendardo da battaglia del potere infernale* di Lucille sono descritti nell'appendice C.

Evento 3: Scontro Finale con Zariel

Prima o poi, i personaggi raggiungeranno l'**Arciduchessa Zariel di Avernus** (vedi pagina 243 per la sua scheda delle statistiche). Quando ci riescono, trovano Zariel impegnata a combattere con un **balor** dal muso di iena, uno dei demoni di Yeenoghu. Attorno a Zariel e al balor si è formato un cerchio del diametro di 30 metri, poiché gli altri diavoli e demoni preferiscono tenersi alla larga dalla distruzione che i due scatenano. Se i personaggi non attirano l'attenzione in qualche modo, gli immondi non prestano loro alcuna attenzione.

Se il DM non desidera tirare i dadi per determinare l'esito di questa battaglia, Zariel porta il balor a 0 punti ferita dopo 4 round di combattimento, facendolo esplodere in una gigantesca palla di fuoco. A battaglia conclusa, a Zariel restano 450 punti ferita. La diavolessa usa un round per recuperare le forze, mentre l'occhio del ciclone che si era creato attorno a lei si dissolve per lasciare spazio di nuovo al caos.

Se i personaggi hanno liberato Kostchtchie dalla sua prigione nel capitolo 3 ma ne hanno perso le tracce, il signore dei demoni scende in battaglia e cerca di avvicinarsi a Zariel quanto basta per strappare il suo martello *Matalotok* dalle grinfie della diavolessa. I diavoli fedeli a Zariel distraggono Kostchtchie costantemente e gli negano il suo trofeo, mentre Zariel in persona si rifiuta di impegnarlo in battaglia. Tuttavia, i personaggi possono contare su Kostchtchie per creare un diversivo sufficiente a distogliere l'attenzione dalle loro attività, quali che siano.

È difficile per dei miseri mortali attirare l'attenzione dell'arcidiavolessa, ma se i personaggi provocano la collera di Zariel, l'aiutano in combattimento o le mostrano Lulu o la *Spada di Zariel*, essa smette di fare ciò che sta facendo e offre ai personaggi l'opportunità di parlare con lei... o di sfidarla.

Se i personaggi tentano di spezzare le catene infernali che legano Elturel ai pali che sprofondano lentamente in Avernus (vedi "Spezzare le Catene" a pagina 150), Zariel nota la cosa quando la prima catena viene spezzata o quando il planetar viene liberato dal Compagno. Se i personaggi fanno uso di un demone per spezzare le catene, Zariel lo attacca e lo sconfigge dopo 2d4 round, se i personaggi non accorrono in aiuto del demone. Se è Tiamat a distruggere le catene, Zariel attacca i personaggi, nella speranza che Tiamat interrompa l'attacco una volta che i suoi complici sono morti.

Se Zariel scende a 100 punti ferita o meno, si ritira fino ai margini della battaglia e si rifugia nella sua fortezza volante, se è nelle vicinanze e non è stata distrutta (vedi "Fortezza Volante di Zariel" a pagina 123).



Atlante di Baldur's Gate

Senza dubbio gli avventurieri più incalliti fanno attenzione a come si muovono a Baldur's Gate, dove una vita vale poche monete di rame e l'avidità si dimostra più letale del fuoco di un drago. Baldur's Gate è famosa per essere una città turbolenta, dove il crimine e l'opportunità camminano mano nella mano e tutto può essere comprato, venduto o rapinato in punta di spada. Se a qualcosa è possibile dare un prezzo, quel qualcosa sarà in vendita da qualche parte a Baldur's Gate. Droghe e veleni sono esposti in bella mostra sugli scaffali accanto a tinture e rimedi naturali. Merci del Chult, meraviglie meccaniche di Neverwinter, tomi di magia del Calimshan e le più credibili contraffazioni di tutto questo figurano sulle bancarelle della città.

I Pugni Fiammanti, una compagnia mercenaria pagata dalla città, protegge i residenti senza la minima traccia di decenza civile. La Guardia, la forza di vigilanza della facoltosa Città Alta, esiste solo allo scopo di servire i patriar, la scostante classe privilegiata cittadina. Nel frattempo, il crimine prospera sotto il controllo della Gilda, che presidia praticamente tutti gli atti di crimine organizzato, dal giro del gioco d'azzardo ai moli fino ai ricatti nelle feste in giardino dei patriar. I tagliaborse e i tagliagole, sia quelli che agiscono sotto gli auspici della Gilda, sia quelli che sfidano la sua autorità, non hanno difficoltà a guadagnarsi da vivere: concedono i loro talenti in modo spiccio quanto gli altri professionisti (e spesso altrettanto apertamente).

Nonostante tutte le sue ombre e i suoi affari poco puliti, Baldur's Gate non è un luogo privo di luce. Alcuni abitanti cercano sinceramente di rendere la città un luogo più sicuro unendo le forze per impartire una forma personale di giustizia, magari imperfetta, ma quanto meno efficace.

Storia di Baldur's Gate

Baldur's Gate è stata protagonista di una drastica trasformazione che da una tranquilla comunità di frontiera l'ha vista diventare il fulcro di pericolo e di avventura che è oggi.

Fondazione di Baldur's Gate

Secoli fa, l'eroe Balduran trascorse molti anni a compiere imprese nelle terre lungo e oltre il Mare delle Spade. Quando finalmente fece ritorno al suo villaggio di Porto Grigio, portò con sé una fantastica ricchezza che donò quasi interamente ad amici e familiari. Questa abbondanza fece la fortuna di Porto Grigio, dove nacquero molte nuove attività, furono ampliati i moli e fu eretto un cerchio di mura difensive. In onore del loro eroico mecenate i cittadini presero a chiamare una delle nuove porte lungo la cinta muraria Porta di Baldur. Nel giro di una generazione, tuttavia, il nome della porta fu usato per indicare l'intera comunità e l'insediamento noto come Baldur's Gate iniziò ad apparire sulle varie mappe della Costa della Spada.

La sorprendente crescita della città attirò persone di ogni genere. Contadini travolti dalle razzie e dalle guerre, allevatori spiantati a seguito delle carestie e delle siccità, pirati in cerca di un porto neutrale videro tutti in quella comunità in rapida crescita un'opportunità su cui lasciare il proprio segno.

Ordine a Baldur's Gate

Crescendo, la città dovette affrontare le questioni delle leggi e delle tassazioni. Le famiglie più vecchie della città, vale a dire quelle abbastanza ricche da potersi permettere una dimora all'interno delle mura cittadine, divennero note

SIDARTH CHATURVEDI

col nome di patriar e iniziarono a guardare con diffidenza l'afflusso di stranieri che si stabiliva fuori dalle mura. L'istituzione di varie tasse aggiuntive sul commercio e sul viaggio portò a una serie di atti di violenza tra la Città Alta, dietro le mura originali di Porto Grigio, e la Città Bassa, costruita sui pendii che conducevano al Fiume Chionthar. Le case dei patriar furono saccheggiate, molti cimeli di famiglia furono perduti per sempre e vari eredi furono rapiti per non fare mai più ritorno. Sempre più famiglie e gilde ingaggiavano squadre di mercenari per proteggersi e l'oro scorreva a fiumi... proprio come il sangue. Soltanto l'elezione di un nuovo gruppo di governanti, noti come duchi, e denominato il Consiglio dei Quattro riuscì a riportare la calma in città. Da allora, questi governanti eletti hanno sempre fatto parte del governo cittadino.

Un altro caposaldo dell'ordine venne a crearsi a Baldur's Gate quando l'avventuriero Eltan, un noto guerriero cresciuto nell'area, fece ritorno a casa dopo molte imprese compiute in terra straniera. Di fronte al caos che dilaniava la sua amata città, Eltan unì le compagnie mercenarie indipendenti della città sotto un unico vessillo, quello dei Pugni Fiammanti. Eltan usò i mercenari per sopprimere tutte le sacche di disordine che riuscì a stanare, punendo i violatori della legge per i loro crimini. Anche se molti furti, ricatti e delitti furono comunque commessi a porte chiuse, la fondazione dei Pugni Fiammanti segnò un punto di svolta nella storia della città.

Le Progenie di Bhaal

Nel corso degli anni, Baldur's Gate è stata teatro di innumerevoli trame e cospirazioni. La più scellerata è stata forse quella perpetrata da Bhaal, il dio dell'omicidio, che previde la propria morte durante il Periodo dei Disordini. Quando era in forma mortale, Bhaal generò una moltitudine di discendenti, tramando affinché poi lo riportassero in vita. Le sue progenie si davano la caccia e si uccidevano a vicenda, e i sopravvissuti accumulavano una parte sempre maggiore dell'essenza divina di Bhaal.

Sarevok, una progenie di Bhaal e un membro della gilda dei mercanti del Trono di Ferro, tramò per scatenare una guerra contro la nazione dell'Amn e diventare il nuovo Signore degli Assassini. Un'altra progenie di Bhaal, con l'aiuto di alcuni potenti alleati, sventò il piano di Sarevok e riportò la stabilità, se non proprio la pace, a Baldur's Gate. Tuttavia, Bhaal e i suoi fedeli non hanno mai smesso di minacciare la città da allora.

Baldur's Gate Oggi

Questo capitolo descrive la città indipendente di Baldur's Gate nello stato in cui si trova nel 1492 CV.

La cinta di mura originale che protegge la Città Alta si erge ancora e ora esiste un secondo cerchio di mura che abbraccia la Città Bassa. La Città Esterna, un ammasso di strutture erette frettolosamente e di quartieri di baracche, costeggia il Fiume Chionthar.

Sebbene la Città Esterna possa sembrare quella più estranea alle leggi, ogni quartiere di Baldur's Gate è caratterizzato dalle proprie minacce. Nella Città Alta, le famiglie patriar e i funzionari governativi lottano tra loro per proteggere le proprie posizioni. Molti non si fanno scrupoli a usare agenti privati per acquisire materiale di ricatto, sabotare le apparizioni in pubblico o perfino incastrare gli innocenti per garantirsi il potere. Le vittime di queste trame e i funzionari che desiderano un sistema legale corretto e onesto sono a loro volta costretti a ingaggiare degli agenti che sventino le cospirazioni, facciano evadere i cittadini imprigionati ingiustamente e ottengano le prove che i Pugni Fiammanti non riescono a ottenere.



Baldur's Gate e il Suo Stemma Araldico

Popolazione: 125.000 (prevalentemente umana)
Governo: Plutocrazia, guidata dal Consiglio dei Quattro e dal Parlamento dei Pari
Difesa: Mercenari dei Pugni Fiammanti, la Guardia
Commercio: Tinture, pesce, importazioni dal Chult, mercenari, scorte nautiche
Organizzazioni: La Gilda, squadre dei distretti, gilde mercantili
Religioni: Gond, Tymora, Umberlee e altre fedi rispettose della legge, culti dei Tre Morti

Lo stemma araldico di Baldur's Gate rappresenta il ruolo della città come fulcro del commercio fluviale e marittimo e allude a colui che ha dato il nome alla città, l'esploratore Balduran. Tuttavia, il simbolo ebbe origine come emblema piratesco e i suoi elementi racchiudono un duplice significato oggi.

In origine, le strisce dell'acqua a colori alternati sotto la nave indicavano i pericoli turbolenti del mare, ma anche le ricche ricompense che esso può fornire. Le bandiere cremisi della nave simboleggiavano la vita brutale di un pirata e il sangue che veniva versato sul ponte o in acqua. Il sartiame e la vela ammainata simboleggiavano la rete di intrighi e di segreti che caratterizzano la vita di un capitano pirata.

Oggi, alcune anime ottimiste tentano di reinterpretare il simbolo, affermando che le sue acque calme rappresentano il desiderio della città di rimanere una potenza pacifica e che il cielo sereno simboleggia un futuro prosperoso. Tuttavia, chi conosce la storia della città sa cogliere l'astuzia e la violenza che si nascondono dietro lo stemma. Per molti, le interpretazioni contraddittorie rendono lo stemma araldico cittadino ancora più appropriato.



Gli intrighi politici della Città Alta e la violenza della Città Esterna si riversano nella Città Bassa, il terreno intermedio della città. Crimini dilaganti, rancori tra le classi, minacce straniere e pressioni economiche fanno sentire molti Balduriani in trappola anche quando si trovano a casa loro. Le pattuglie dei Pugni Fiammanti reagiscono alle minacce con violenza indiscriminata e fanno ben poco per far sentire i cittadini più sicuri. Di conseguenza, negli ultimi anni i cittadini hanno iniziato a formare delle squadre di volontari. Queste contro-bande si schierano al fianco dei professionisti o degli abitanti di un distretto e fanno del loro meglio per proteggere il loro territorio. Sebbene la cosa dia a una parte dei cittadini l'impressione di avere un maggiore controllo sulle loro vite, per contro non fa che aumentare il numero di cittadini armati in circolazione per le strade. Che la Città Bassa sia effettivamente più sicura dopo la formazione di queste squadre resta tutto da vedere.

Nella Città Esterna, tutto il mondo si riversa contro le porte cittadine. Quaggiù il crimine e la povertà entrano in contrasto con le meraviglie provenienti da terre lontane e con le ricchezze delle più disparate culture del Faerûn. L'andirivieni di viandanti e profughi non si ferma mai: nuove comunità nascono e si sciolgono di mese in mese. Nessuno potrebbe mai tenere il conto di tutte le tradizioni straniere o delle pratiche religiose più pericolose (o a volte dichiaratamente malvagie) che si osservano nella Città Esterna. Di conseguenza, Baldur's Gate ha adottato nella maggior parte dei casi una politica di minima ingerenza nei confronti delle fedi e delle organizzazioni attive in città. Ogni gruppo è incoraggiato ad agire apertamente, fintanto che ai cittadini più importanti non viene fatto del male.

Al di là di tutti i suoi pericoli, Baldur's Gate è una città a misura di avventuriero, un luogo dove una lama a pagamento può trovare un ricco patrono, unirsi a una gilda segreta, dare la caccia agli assassini per riscuotere la taglia o giungere in aiuto dei cittadini disperati. I campioni di buon cuore lottano contro la corruzione e consegnano gli assassini alla giustizia, mentre i mercenari meno morali cercano di ottenere un buon prezzo in cambio dei loro servigi. La città offre opportunità a non finire, nonché il mercato più affidabile e più spietato di tutta la Costa della Spada. Al giusto prezzo è possibile comprare e vendere informazioni, tesori, segreti e perfino anime.

Come disse una volta un grande eroe di Baldur's Gate: "Nelle ombre guarda dove metti i piedi, alla luce guardati alle spalle. Conquista un tesoro superiore ai tuoi sogni più sfrenati o scompari nell'anonimato della storia. Ogni giorno rischierai la vita. Ogni giorno potresti diventare una leggenda. Benvenuto a Baldur's Gate."

Vicini, Rivali e Alleati

Le altre città e nazioni non mancano di tenere d'occhio da vicino Baldur's Gate, che continua a crescere in ricchezza, potere e influenza.

Baldur's Gate commercia con le città costiere di Waterdeep e Neverwinter al nord e compete con l'aggressiva nazione mercantile dell'Amn a sud. L'Amn ambisce a dominare il commercio sul Mare delle Spade e vede in Baldur's Gate una minaccia crescente. Baldur's Gate si è unita all'Alleanza dei Lord (una coalizione di città indipendenti che include Neverwinter e Waterdeep) soprattutto a causa delle dispute con l'Amn. Se l'Amn dovesse decidere di attaccare Baldur's Gate, la città potrebbe contare sugli altri membri dell'Alleanza dei Lord, che accorrerebbero in sua difesa. Questo accordo fa infuriare l'Amn, che non è ancora pronto a mettere alla prova la determinazione dell'alleanza.

A est, le nazioni dell'Elturgard e del Cormyr considerano Baldur's Gate una cloaca a cielo aperto di cui un giorno o l'altro bisognerà occuparsi. Queste nazioni vedono di cattivo occhio soprattutto la generosa tolleranza religiosa della città.

Candlekeep

Per entrare nella grande biblioteca di Candlekeep, è necessario donare ai monaci del posto un libro che non sia già presente negli archivi della biblioteca. I viaggiatori diretti a Candlekeep fanno spesso sosta a Baldur's Gate, presumendo di poter trovare un libro del genere nei mercati cittadini. Di conseguenza, Baldur's Gate ha sviluppato un piccolo ma fiorente mercato di libri rari. Molti mercanti sono noti per la loro politica di acquistare libri preziosi senza fare domande, per poi rivenderli a prezzi drasticamente maggiorati. I viaggiatori in cerca di un libro specifico a volte ingaggiano gruppi di mercenari o di avventurieri disposti a spingersi in un dungeon o in un complesso di rovine pur di recuperare il trofeo.

Se un'informazione non può essere acquistata nei mercati dei sussurri di Baldur's Gate, allora Candlekeep diventa la tappa successiva più logica. A volte un gruppo di avventurieri viene ingaggiato per proteggere un viaggiatore disperato diretto a sud o per custodire i tomi straordinariamente rari che uno studioso potrebbe portare con sé per garantirsi l'accesso. La Gilda ha imparato a riconoscere i viaggiatori diretti a Candlekeep e spesso invia i suoi rapinatori a impadronirsi dei libri per poi rivenderli ai mercanti cittadini.

Elturel

Prima degli eventi descritti in quest'avventura, la città sacra di Elturel, la capitale di Elturgard, si affacciava sul Chionthar nell'entroterra. Là dove Baldur's Gate è una città di tagliagole vigilata da mercenari, Elturel era una città integerrima popolata da abitanti devoti e sorvegliata dai cavalieri di Helm, Torm, Tyr e Lathander. Le due città non potrebbero essere più diverse.

Ogni volta che Baldur's Gate ha tentato di ampliare troppo i suoi territori agli occhi di Elturgard, Elturel ha risposto con l'imposizione di tasse elevate sulle spedizioni dirette alla foce del fiume. Questa politica di rischi calcolati, unitamente ai punti di vista religiosi radicalmente contrapposti, ha finito per generare cattivo sangue tra le due città, anche se nessuna delle due è impaziente di mettere alla prova la potenza militare dell'altra.

Porto Nyanzaru

Baldur's Gate è uno dei porti principali da cui partono le navi dirette verso il Chult, una penisola all'estremo sud. Porto Nyanzaru, situato sulla costa settentrionale del Chult, gode di un rapporto commerciale rispettoso e reciprocamente fruttuoso con Baldur's Gate. Le due città sono inoltre unite dall'antipatia nei confronti della nazione dell'Amn.

Al di fuori di Porto Nyanzaru, Baldur's Gate dispone di vari avamposti nel Chult. Forte Beluarian funge da testa di ponte per gli interessi della città, dei Pugni Fiammanti e di molte famiglie patriar nel Chult. Questo piccolo fulcro militare vigila su buona parte delle operazioni di esplorazione (e di sfruttamento) nelle regioni del Chult rivendicate da Baldur's Gate. Funge inoltre da punto di partenza per il contrabbando dei tesori sottratti alla regione e diretti verso la Costa della Spada, nonché per altre attività che i Balduriani preferiscono tenere nascoste ai popoli locali del Chult. Di conseguenza, molte rarità provenienti dalle profondità del Chult, e che nessuno ha mai visto altrove nella Costa della Spada, fanno capolino regolarmente nel porto e sulle bancarelle dei mercati di Baldur's Gate.

Le rotte marittime tra Baldur's Gate e il Chult sono tutt'altro che sicure. Pirati, corsari dell'Amn e mostri marini sono presenze fin troppo comuni in queste acque.

Governo

Il Parlamento dei Pari, un gruppo composto per buona parte da una cinquantina di membri patriar, esprime il suo parere sulle questioni di legge e di governo. Una volta giunto a una decisione di maggioranza su una questione, solitamente dopo un accanito dibattito, il parlamento presenta la sua posizione al Consiglio dei Quattro, un organo esecutivo composto da tre duchi e un granduca (vedi "Il Consiglio dei Quattro" più sotto, per ulteriori informazioni). Anche il consiglio vota sulla questione e in caso di parità il voto del granduca vale doppio.

È credenza comune che i voti di molti membri del parlamento (e forse di uno o più duchi) possano essere comprati. I membri corrotti del parlamento in genere preferiscono non essere colti sul fatto quando intascano dei soldi, non tanto per timore di rappresaglie legali, quanto di apparire incompetenti agli occhi dei loro pari. Si ritiene che un individuo che non sia in grado di ricevere qualcosa di semplice come una "generosa offerta" non sia capace nemmeno di muoversi all'interno dell'intricata rete sociale cittadina. Questo ha dato origine alla diffusa messinscena di funzionari che acquistano gioielli di poco conto o oggetti d'arte falsi, al cui interno sono state nascoste "generose offerte" (in forma di monete di platino o di gioielli) destinate a loro.

Il Consiglio dei Quattro

Il Consiglio dei Quattro, composto da quattro duchi, presiede il governo di Baldur's Gate. Anche se il Parlamento dei Pari e i patriar detengono un considerevole potere, è il Consiglio dei Quattro a esercitare l'autorità suprema. Si raduna nel Gran Palazzo, una fortezza al centro della Città Alta, e controlla i Pugni Fiammanti, la marina, gli esattori fiscali e tutte le strutture pubbliche, oltre a molte altre cose.

Granduca Ulder Ravengard

Ulder Ravengard è un soldato temerario che ha scalato i ranghi dei Pugni Fiammanti fino a diventarne il maresciallo supremo. Ravengard ha usato la sua influenza e la sua posizione militare per garantirsi un posto nel Consiglio dei Quattro. A seguito della morte di due membri del consiglio in una lunga sequenza di scandali e atti di corruzione, ha persuaso il Parlamento dei Pari ad appoggiare la sua elezione a granduca.

Una volta asceso alla più alta posizione nel governo cittadino, Ravengard si è rifiutato di cedere il comando dei Pugni Fiammanti, cosa che ha fatto di lui la figura di gran lunga più potente in città. Questa decisione gli ha procurato ben poca simpatia, ma Ravengard si cura poco o nulla della popolarità. Le sue uniche preoccupazioni sono la stabilità e la prosperità di Baldur's Gate e non crede che nessuno degli altri duchi o dei membri del Parlamento dei Pari sia disposto ad anteporre gli interessi della città ai propri.

Ravengard ottenne il titolo di granduca grazie al supporto di una piattaforma composta per buona parte da popolani idealisti e da nemici degli altri duchi già affermati. Pur avendo vinto l'elezione con un buon margine, Ravengard fatica a svolgere le sue mansioni e scopre di avere le mani legate a ogni passo da norme burocratiche palesi o occulte. Nonostante questo, funge da voce della ragione e di buon senso nel Consiglio dei Quattro, pur non promulgando l'egualitarismo in cui alcuni avevano sperato. Si è anche dimostrato caparbiamente resistente a ogni forma di scandalo e di corruzione, sebbene molti dei duchi suoi colleghi e alcuni membri del Parlamento dei Pari riescano regolarmente a surclassarlo politicamente. Uno dei suoi pochi piaceri pubblici

consiste nelle ispezioni a sorpresa che conduce presso le truppe alla Roccia del Dragone (vedi pagina 200).

Di recente, Ravengard è stato convinto con un inganno a partecipare a un incontro diplomatico a Elturel, ignaro del fatto che fosse stato orchestrato dai suoi nemici politici di Baldur's Gate come parte di un immondo complotto per rimuoverlo dal potere. In sua assenza, i Pugni Fiammanti sono privi di guida e il consiglio è privo di un timoniere.

Duchessa Belynne Stelmane

La Duchessa Belynne Stelmane era un tempo una vigorosa e straordinaria figura politica, ma di recente una sincope le ha lasciato il volto parzialmente paralizzato e l'eloquio rallentato. In realtà, è stato un mind flayer a provocare la "sincope" della duchessa quando si è impossessato mentalmente di lei. Ora la Stelmane combatte una guerra silenziosa contro l'influenza del mind flayer, in attesa del momento in cui troverà un modo per inviare un segnale di aiuto o recuperare il controllo di se stessa. Nemmeno gli assistenti della Stelmane sono al corrente della sua lotta segreta, sebbene la sostituiscano meglio che possono.

Considerata la sua situazione attuale, la Duchessa Stelmane non è in una posizione che le consenta di opporsi ai tentativi dei duchi suoi colleghi di prendere le redini del potere a Baldur's Gate.

Duca Dillard Portyr

Il Duca Dillard Portyr era un tempo un rispettato uomo d'affari, ma dopo una serie di investimenti poco avveduti dovette ritirarsi dagli affari. Ora passa il tempo a godersi le comodità che la sua ricchezza e il suo titolo gli forniscono. Vive da solo nel suo maniero, essendo sopravvissuto a due mogli e a tre figli, e si tiene in contatto epistolare con sua nipote, Liara Portyr, che comanda un avamposto dei Pugni Fiammanti nel Chult noto come Forte Beluarian.

Il Duca Portyr non ama i conflitti e fa tutto il possibile per sfuggire alla tensione. È una presenza gradita a tutti gli eventi sociali, ma nell'arena politica è facilmente manipolabile. È noto per essere un bravo ascoltatore: dimostra un sincero desiderio di aiutare il popolo, promette di occuparsi delle cose, ma poi non fa niente. Di conseguenza, buona parte del disprezzo dei cittadini grava sulle spalle del Duca Portyr.

Il Duca Portyr ha espresso preoccupazione riguardo la missione diplomatica di Ravengard a Elturel, temendo ciò che i Pugni Fiammanti potrebbero fare mentre Ravengard è assente. Se le cose prendono una brutta piega e i Pugni Fiammanti non riescono a controllarsi, il Duca Portyr intende scrivere una lettera a sua nipote, spronandola a tornare a Baldur's Gate per assumere il comando dei Pugni Fiammanti in assenza di Ravengard. È il minimo che possa fare, in senso letterale.

Duchessa Thalamra Vanthampur

La Duchessa Thalamra Vanthampur è l'acida, scaltra e aggressiva matriarca della famiglia Vanthampur. Nata tra i meno abbienti, trascorse anni e anni nell'anonimato a riparare e ammodernare l'antico sistema fognario cittadino. Promozione dopo promozione, presto fu nominata Maestra degli Scoli e dei Cunicoli. Nel frattempo, si era già sposata tre volte e aveva partorito tre figli. L'obiettivo della sua vita è da sempre quello di innalzare se stessa e la sua famiglia dalle fognature e di entrare nell'alta società.

Anni di trattative politiche, capri espiatori e corruzione hanno dato il loro frutto quando Thalamra è stata eletta nel Consiglio dei Quattro. Anche se ha prestato servizio nel consiglio da meno tempo degli altri, la Duchessa Vanthampur è probabilmente il membro del consiglio politicamente più esperto. Parla poco durante le riunioni del consiglio e preferisce portare avanti i suoi progetti politici nel corso di incontri privati presso la sua tenuta di famiglia. Quando sceglie di discutere, parla con una forza superiore a quella che la sua età dovrebbe consentirle ed è nota per impartire insulti che sconfinano spesso in (presunte) verità nascoste.

Tempi di Risposta delle Forze di Guardia

Quartiere	Tempo di Risposta	Forza
Città Alta	2d4 minuti	2d4 **guardie** della Guardia
Città Bassa	4d6 minuti	2d4 **veterani** dei Pugni Fiammanti
Città Esterna	6d8 minuti	2d6 **guardie** dei Pugni Fiammanti

L'Esercito

Baldur's Gate vanta due forze militari: i Pugni Fiammanti e la Guardia. Si usa la tabella "Tempi di Risposta delle Forze di Guardia" per determinare quanto tempo impiegano i Pugni Fiammanti o la Guardia ad arrivare in un luogo dopo che un crimine o un incidente simile è stato segnalato.

I Pugni Fiammanti

Il simbolo rosso e oro della compagnia mercenaria dei Pugni Fiammanti (raffigurato a pagina 12) è diventato quasi un emblema di Baldur's Gate. Il Consiglio dei Quattro sovvenziona i Pugni Fiammanti e li sostiene come esercito cittadino. Il Granduca Ulder Ravengard è ora il loro capo indiscusso.

I Pugni Fiammanti pattugliano per lo più la Città Bassa, anche se ufficialmente esercitano la loro autorità anche sulla Città Esterna. La compagnia ha già abbastanza da fare per mantenere l'ordine all'interno delle mura cittadine senza allontanarsi troppo dalle loro porte, sebbene di tanto in tanto i Pugni finiscano per ingaggiare degli agenti indipendenti, quando i loro ranghi sono esigui.

Migliaia di soldati prestano attualmente servizio nei Pugni Fiammanti: nella Baldur's Gate vera e propria, alla fortezza della Roccia del Dragone sul Fiume Chionthar e negli avamposti più remoti come Forte Beluarian nel Chult. I Pugni Fiammanti offrono lavoro e senso di appartenenza a chiunque sia in grado di brandire una spada e di obbedire agli ordini. Abitanti originari di Baldur's Gate, esuli, ex-criminali e avventurieri a riposo sono tutti bene accetti nei ranghi della compagnia.

La Guardia

Gli ufficiali della Guardia possono trascorrere la loro intera carriera all'interno della Città Alta. Essendo sul libro paga dei patriar, la Guardia è nota per essere poco più di un vasto schieramento di guardie del corpo per i potenti cittadini.

Gli uomini della Guardia, ordinati e reggimentati, conducono pattuglie precise e prevedibili. Al tramonto, gli uomini della Guardia fanno uscire dalla Città Alta tutti i presenti ad eccezione dei residenti, del loro personale di servizio e degli ospiti dotati di un invito scritto. Molti ufficiali della Guardia, nati e cresciuti in città, si vantano di riconoscere a vista ogni residente della Città Alta.

La Guardia usa come quartier generale la Cittadella, una massiccia fortezza costruita all'interno delle mura della Città Alta. In tempi di crisi, le campane del Gran Palazzo e della Cittadella suonano simultaneamente. Se i rintocchi continuano per più di due o tre minuti, ogni membro della Guardia ha il dovere di radunarsi alla Cittadella o ad altre postazioni di guardia specifiche. La funzione delle campane è nota a tutti gli abitanti.

Reazioni delle Forze di Guardia

Il DM usa le tabelle seguenti ogni volta che il gruppo si imbatte nei Pugni Fiammanti o nella Guardia e non sa come dovrebbe svilupparsi l'incontro. Tali interazioni si svolgono solitamente alle porte della città. Si tira sulla tabella "Interazioni alle Porte" se si desidera determinare casualmente quale esperienza fanno i personaggi che tentano di varcare una porta.

Se qualcuno chiama i Pugni Fiammanti o la Guardia, si consulta la tabella "Tempi di Risposta delle Forze di Guardia" (pagina 162) per vedere quanto ci mettono le autorità a intervenire. Poi, si tira sulla tabella "Reazioni dei Pugni Fiammanti" o "Reazioni della Guardia", come appropriato, per determinare come si comportano le guardie quando arrivano.

Interazioni alle Porte

d8	Interazione
1	Le guardie ispezionano meticolosamente bagagli e veicoli, interrogando tutti su ogni cosa.
2	Le guardie costringono una fila di viaggiatori ad aspettare per 6d10 minuti senza un preciso motivo.
3	Le guardie si rifiutano di fare entrare chiunque porti con sé animali, armi insolite o oggetti magici palesi.
4	Le guardie non fanno entrare nessuno. Chi desidera entrare o uscire deve aspettare che la porta si riapra oppure tentare presso un'altra porta.
5	Le guardie concentrano la loro attenzione su un viaggiatore sospetto e fanno cenno agli altri di passare senza perquisirli o ispezionare i loro effetti personali.
6	Le guardie fanno sgombrare in tutta fretta la porta per consentire alla portantina di un patriar di passare.
7	Le guardie evitano di perquisire un viaggiatore se questi paga 1 mo per un servizio di "porta espressa".
8	Le guardie fanno passare i viaggiatori senza degnarli di un'occhiata.

Reazioni dei Pugni Fiammanti

d8	Reazione
1	Le guardie esigono che tutti si stendano a terra, bastonando chi non obbedisce immediatamente. Dopo avere ispezionato tutti in cerca di denaro, contrabbando o altri oggetti preziosi, confiscano tutto ciò che trovano prima di lasciare andare tutti quanti.
2	Le guardie, esasperate, ordinano semplicemente a tutti di disperdersi immediatamente.
3	Le guardie devono già badare a 1d6 **malviventi** che hanno arrestato poco prima e non vogliono occuparsi di altri problemi.
4	Le guardie arrestano qualcuno, ma vengono chiamate altrove a metà dell'operazione e lasciano andare tutti.
5	Le guardie si limitano a passare nei paraggi, essendo già impegnate a scortare un patriar (**nobile**).
6	Le guardie vogliono vedere chi riuscirà a offrire loro di più, per decidere chi sarà arrestato e chi potrà andarsene libero.
7	Un ufficiale arriva assieme al gruppo, per assicurarsi che gli arresti vengano effettuati secondo le regole.
8	Le guardie hanno voglia di menare le mani e attaccano chiunque abbia, secondo loro, un'aria sospetta.

Reazioni della Guardia

d8	Reazione
1	Le guardie arrestano immediatamente l'individuo dall'aspetto meno abbiente e lo rinchiudono in prigione per 24 ore prima di rilasciarlo.
2	Le guardie ordinano alla gente di disperdersi senza effettuare alcun arresto.
3	Le guardie confiscano le armi ma non arrestano nessuno.
4	Le guardie osservano gli sviluppi ma non intraprendono azioni pericolose.
5	Le guardie sono palesemente state comprate dall'individuo più ricco coinvolto e fanno di tutto per aiutare quell'individuo.
6	Convinte di non saper gestire la situazione, le guardie si allontanano per chiamare i Pugni Fiammanti (si tira sulla tabella "Tempi di Risposta delle Forze di Guardia" per determinare quanto tempo impiegano ad arrivare e poi sulla tabella "Reazioni dei Pugni Fiammanti" per determinare come si comportano).
7	Le guardie cercano di prendere a bastonate chiunque non porti dei gioielli, ma non effettuano alcun arresto.
8	Le guardie arrestano chiunque non sia in grado di dar loro una "generosa offerta" di 5 mo.

Legge e Ordine

Tutti a Baldur's Gate sono tenuti a obbedire alle leggi comuni. Omicidi, furti, aggressioni, ricatti e frodi sono tutti crimini che prevedono gravi punizioni. I patriar, i ricchi e gli influenti beneficiano di notevole indulgenza rispetto ai popolani. Un nobile erede che ruba in un negozio potrebbe cavarsela con una multa pagata da un genitore, mentre un popolano che commette lo stesso crimine potrebbe essere incarcerato o pubblicamente fustigato.

Sia la Guardia che i Pugni Fiammanti hanno il diritto di dispensare giustizia immediatamente, di fronte a un crimine che viene commesso. Nelle situazioni meno chiare, o quando una figura influente è coinvolta, l'accusato viene incarcerato in attesa del processo. Ai patriar e ad altri individui potenti vengono solitamente concessi gli arresti domiciliari, tranne che in circostanze estreme. I popolani aspettano il giorno del processo in prigione. Di tanto in tanto, un vigilante o un mercenario fa evadere un popolano accusato, per garantire la sua incolumità fino al processo.

I crimini minori, come il disturbo alla quiete pubblica, furti di poco conto o atti di vandalismo, prevedono punizioni commisurate. Un periodo passato alla gogna, umiliazioni pubbliche o una multa sono le sanzioni più comuni. Alcune famiglie patriar considerano i crimini minori peggiori di quelli maggiori, perché indicano l'incapacità di gestire i propri bassi istinti. Si dice che certi patriar abbiano pagato grosse somme o promesso favori pur di evitare che un rampollo ribelle venisse accusato di un crimine minore.

Gli avvocati devono appartenere alla Gilda degli Avvocati per praticare il mestiere e le tariffe che applicano indicano la preferenza per i clienti più ricchi. I cittadini più poveri devono spesso rimettersi alla clemenza della corte o racimolare denaro per ingaggiare un avventuriero o un mercenario che trovino prove sufficienti alla loro causa.

I Cittadini

I cittadini di Baldur's Gate includono molte razze ed etnie. Anche se tra certi residenti possono correre dei pregiudizi, nella sua globalità Baldur's Gate è una città diversificata e priva di pregiudizi, anche se forse non troppo accogliente.

Molte famiglie patriar di Baldur's Gate conoscono il loro lignaggio per molte generazioni, ma una parte significativa dei Balduriani non è nata in città. Molti cittadini sono nati nel Tethyr, nel Nord, nelle Terre Centrali Occidentali o in altre comunità lungo la Costa della Spada. I Balduriani nati nell'Amn, nella Grande Foresta e nelle nazioni confinanti con il Mare Interno sono meno comuni, ma comunque presenti. Più raramente, alcuni viaggiatori provenienti da terre lontane come il Chult, il Mulhorand o il Luiren decidono di seguire il flusso del commercio e si stabiliscono in città.

Popolani e Squadre

Baldur's Gate può rivelarsi un posto turbolento per la gente comune. Nelle vie tortuose della Città Bassa, i popolani godono di diritti ben più limitati rispetto ai patriar e possono contare solo sui rozzi mercenari dei Pugni Fiammanti per essere protetti. Le condizioni dei poveri abitanti della Città Esterna sono perfino peggiori: molti di loro non sono nemmeno riconosciuti come cittadini. Considerata la tendenza dei Pugni Fiammanti a punire i comportamenti criminali con bastonate sia all'accusatore che all'accusato, è importante che la gente comune abbia qualcuno che le guardi le spalle. È per questo motivo che gli abitanti di Baldur's Gate hanno formato le squadre, vale a dire gruppi di individui dalla mentalità affine che uniscono le forze per proteggersi a vicenda. In base alle usanze della squadra, questa protezione può variare da prendere la posizione di qualcuno in una rissa da taverna a sorvegliare i propri negozi a vicenda, ritoccare i prezzi o concedere prestiti tra un membro e l'altro.

Leggi Degne di Nota

La città prevede una miriade di leggi capziose o applicate arbitrariamente, ma le seguenti sono quelle che tendono a sorprendere di più i nuovi arrivati.

Agenti Stranieri. Sebbene i mercanti e i visitatori siano sempre bene accetti a Baldur's Gate, le spie e i sabotatori sono tutta un'altra cosa. Gli agenti stranieri legittimi, come gli ambasciatori, sono tenuti a presentarsi al Gran Palazzo per un'elaborata serie di consultazioni e di licenze. I visitatori dovrebbero tecnicamente fare altrettanto, ma la legge viene raramente menzionata alle porte cittadine e ancora più raramente viene applicata. Ciò che distingue un visitatore e un agente straniero non è del tutto chiaro, e se un individuo non possiede una licenza che lo contrassegna come l'una o l'altra cosa, qualsiasi duca o pari può alterare unilateralmente lo status del non-cittadino, condannandolo a tutti gli effetti all'incarcerazione o a sorti peggiori.

Restrizioni al Bestiame. La tradizione vuole che Baldur's Gate proibisca la presenza di animali più grossi di un pavone all'interno delle mura cittadine. I visitatori determinati a non separarsi dai loro animali prediletti (o dagli animali preziosi che intendono vendere) a volte arrivano in città portandosi dietro dei grossi pavoni, per dimostrare che i loro amici pelosi soddisfano i requisiti legali. Questo ha dato origine a una fiorente, rumorosa e particolarmente spietata industria di allevamento dei pavoni nella Città Esterna.

La maggior parte dei viaggiatori paga per affidare gli animali più grossi agli stallaggi della Città Esterna o negli allevamenti fuori città. Alcuni animali vengono semplicemente abbandonati alle porte, dove diventano proprietà della Guardia (nella Città Alta) o dei Pugni Fiammanti (nella Città Bassa) o venduti in occasione delle aste mensili.

Le squadre furono le prime a istituire la pratica comune del *nodo*. Sotto questo sistema, chiunque cerchi riparo o salvezza (solitamente chi fugge dai Pugni Fiammanti o da altri pericoli) può avvicinarsi a un'abitazione o a un negozio e bussare seccamente tre volte, a cui segue un quarto colpo più forte. I residenti sono quindi obbligati ad accogliere quella persona e a nasconderla. Questo vale anche per i membri delle squadre contrapposte, sebbene chiunque chieda asilo presso una squadra diversa dalla propria si trova poi in debito, sia personalmente che a nome della propria squadra. Maltrattare qualcuno che ha concesso il *nodo* conduce all'espulsione immediata dalla squadra: questi "disperati" vengono poi universalmente allontanati.

Le dozzine di squadre che dimorano a Baldur's Gate seguono atteggiamenti e approcci diversi quanto i cittadini stessi. Per esempio, tutti nella Città Bassa sanno che chi ha bisogno di forza bruta deve ingaggiare i robusti membri del Sindacato dei Portatori o della Gilda dei Costruttori, e nemmeno i Pugni Fiammanti attaccherebbero briga con il Ceppo dei Macellai o con i mercenari e i "consulenti di sicurezza" della Legione Senza Vessillo. Altre squadre, come gli Scribi e i Sapienti o l'Onorevole Ordine dei Prestasoldi, non sognerebbero mai di sporcarsi le mani, mentre l'Alleanza degli Speziali e la Confraternita dei Barbieri non hanno bisogno di prendere a pugni nessuno per incutere paura nei rivali. Dai carpentieri ai droghieri, dalla Loggia dei Forgiatori alle Fattucchiere Tessitrici, quasi ogni professione consente di accedere a una squadra. E questo include anche le professioni meno legali: il Sindacato dei Festaioli, composto da lavoratori notturni che vendono droghe, compagnia e altri piaceri, è una delle squadre più potenti della città, grazie alle informazioni che ottiene dai suoi clienti.

Alcune squadre si basano semplicemente sui distretti e radunano i loro membri in base all'appartenenza territoriale anziché al mestiere, come i Giusti Pascià del Piccolo Calimshan, i Pontieri di Ponte del Dragone, i Fabbricatombe di Ripa Scoscesa o i Cicisbei di Crinale Fiorito.

La squadra più importante per i viaggiatori, tuttavia, è quella delle Guide di Porta. È composta principalmente da ragazzini portatori di lanterne, che si guadagnano da vivere facendosi ingaggiare dai nuovi arrivati, a cui insegnano come muoversi in città, come entrare in contatto con le altre squadre e come ottenere un minimo di protezione collettiva.

Patriar

I patriar sono la classe dominante della città, un rango definito per buona parte dal denaro e in parte minore da titoli ereditari sempre meno rilevanti. Molti nobili vantano un lignaggio antico di molte generazioni e risalente ai primi giorni di Baldur's Gate. Il loro denaro sovvenziona industrie e foraggia i politici, ma è grazie al loro nome che esercitano una notevole influenza in tutta la città.

Alcuni patriar sono individui dalla mentalità affaristica che si alzano di buon mattino e trascorrono la giornata partecipando a riunioni e negoziati. Sovvenzionano spedizioni nei luoghi più pericolosi e ingaggiano esploratori per cartografare i territori inesplorati. Altri patriar manipolano le figure potenti della città attraverso la diplomazia e l'intrigo. Passano i loro giorni volteggiando da una rappresentazione teatrale a un ballo privato e in segreto stipulano o infrangono alleanze che determinano il futuro delle strutture cittadine.

I patriar vivono e lavorano nella Città Alta. Le loro sfarzose dimore sono curate da dozzine di servitori e protette da squadre di guardie personali. Le mura che circondano la Città Alta e la presenza costante della Guardia, che pattuglia esclusivamente quel quartiere, garantiscono un alto grado di sicurezza. Come effetto

collaterale, ne consegue che molti patriar passano mesi interi senza interagire con la gente comune della città e questo isolamento dà adito a molte dicerie controverse.

I patriar conoscono i pericoli degli altri quartieri, dove le loro ricchezze sono un'esca e i loro nomi non hanno alcun peso. Quei patriar che devono recarsi nella Città Bassa lo fanno sempre scortati dalle guardie, e rischiano comunque di essere rapinati o di subire violenze peggiori.

Molte famiglie patriar ingaggiano degli emissari per sbrigare i loro affari nella Città Bassa o nella Città Esterna. Se le circostanze obbligano un patriar a visitare la Città Esterna personalmente, solitamente lo fa sotto mentite spoglie, pagando avventurieri o mercenari per proteggerlo, senza attirare l'attenzione che una guardia in uniforme attirerebbe.

Presso i popolani e i criminali cittadini, i patriar hanno fama di essere insensibili e indifferenti. Molto diffusa è l'idea che i patriar non conoscano le difficoltà della quotidianità e che non attribuiscano alcun valore alla vita dei comuni cittadini. Nel caso di alcuni nobili, questa fama è ben meritata. Questi patriar sono cultori di alto rango che amano spendere il loro denaro in scommesse frivole, divertimenti decadenti e imprese commerciali rischiose. Per questi nobili cinici, i popolani non sono altro che stolti da raggirare, bifolchi privi di cultura o educazione e quindi immeritevoli di qualsiasi comodità o ricchezza.

Per alcuni patriar, tuttavia, la diseguaglianza di Baldur's Gate è un problema serio. Bloccati da un governo corrotto e dagli altri pari incuranti della situazione, questi nobili dall'indole civica ricorrono a canali poco ortodossi per distribuire aiuti. Sovvenzionano dei vigilanti che proteggano i gruppi più vulnerabili e inscenano rapine alle loro proprietà per poi inviare in segreto le merci "rubate" agli ospedali e agli istituti di beneficienza. Sanno che se agissero apertamente attirerebbero su di sé il disprezzo dei loro pari e rischierebbero l'estromissione da alleanze e accordi che potrebbero rafforzare la loro posizione. Oppure, cosa ancora peggiore, potrebbero essere bersagliati da quei nobili corrotti che preferiscono che le disuguaglianze cittadine rimangano tali.

Si dice che alcuni patriar di buon cuore ma troppo ingenui si spingano a volte nella Città Bassa e perfino nella Città Esterna per svolgere servizi di volontariato presso i più sfortunati o per condividere le loro ricchezze. Ma anche se camuffati, questi nobili vengono spesso identificati rapidamente e presi di mira dalla Gilda o da altri criminali. Più di un patriar in missione di beneficienza è scomparso nella Città Bassa, per non fare mai più ritorno.

Economia e Commercio

Il commercio della Costa della Spada corre da nord a sud e viceversa, quindi un porto sul Mare delle Spade e sul Fiume Chionthar che conduce nell'entroterra fa di Baldur's Gate un fulcro di smistamento perfetto e le garantisce un ruolo centrale nel commercio. Artigiani, mercanti, commercianti e contrabbandieri fanno affari d'oro in città e molti esuli vengono attirati dal mito secondo cui chiunque sia disposto a lavorare sodo può avere successo a Baldur's Gate.

Baldur's Gate esporta molte merci tra cui pesce, colla di pesce e sale marino, ma la sua forza economica principale è il commercio stesso. La città vanta numerose gilde commerciali dai contatti tentacolari e un mercato dove i grossisti possono scambiare merci di ogni genere prima di spostarsi su o giù per la Costa della Spada.

Le numerose navi che attraccano in porto e i mercanti che viaggiano da nord a sud consentono a Baldur's Gate di vantare uno dei mercati più costosi dell'occidente.

Principali Famiglie Patriar

Di seguito sono elencati i nomi e alcuni dettagli su molte delle altre famiglie patriar della città.

Belt: proprietari di cavalli destinati alla vendita e allo scambio.

Bormul: imparentati con i nobili Bormul dell'Arnn, proprietari di miniere d'argento e vigneti nel sud.

Caldwell: proprietari di molti musei d'arte cittadini.

Dlusker: quasi spiantati, ma possiedono una filarda nella Città Bassa e alcuni mattatoi nella Città Esterna.

Durinbold: imparentati con la nobiltà di Waterdeep e proprietari di numerosi greggi di pecore.

Eltan: legati genealogicamente al granduca che fondò i Pugni Fiammanti, ma vendettero i loro diritti sulla compagnia mercenaria per pagare i debiti.

Eomane: proprietari della profumeria più esclusiva di Baldur's Gate, nonché delle raffinerie di olio di pesce e di balena che producono olio per lampade.

Gist: controllano buona parte della produzione di tinture in città.

Guthmere: possiedono varie macellerie e concerie.

Hhune: legati alla nobiltà del Tethyr e ai Cavalieri dello Scudo; hanno proprietà anche in altre grandi città.

Hlath: possiedono vari caffè in città, ma sono sommersi dai debiti di gioco.

Hullhollyn: possiedono una flotta mercantile e godono di una tregua mercantile con la famiglia Irlentree.

Irlentree: possiedono una flotta mercantile, godono di una tregua mercantile con la famiglia Hullhollyn e fanno parte della Lega dei Mercanti.

Jannath: proprietari di miniere di stagno e di rame.

Jhasso: comproprietari della Compagnia Spedizioniera dei Sette Soli, un'organizzazione mercantile di vecchia data che naviga in cattive acque.

Linnacker: traggono i loro introiti da alcune miniere di gemme nel Tethyr.

Miyar: riforniscono e riparano carri e carovane, fanno parte della Lega dei Mercanti.

Nurthammas: investono in compagnie che riforniscono le navi per i viaggi più lunghi.

Oathoon: importano vino e alcolici.

Oberon: possiedono la maggior parte dei cantieri navali del porto.

Provoss: quasi sul lastrico dopo le ingenti perdite alle loro mandrie di bestiame.

Ravenshade: commerciano in inchiostri, tinture, gemme e gioielli.

Redlocks: finanziano in segreto le attività di pirati e contrabbandieri da lungo tempo.

Rillyn: gestiscono una scuola di addestramento con la spada, che sforna nuove generazioni di soldati, mercenari e picchiatori.

Sashenstar: proprietari di attività navali, minerarie e tessili, fanno parte della Lega dei Mercanti.

Shattershield: una famiglia di nani degli scudi che è l'unica famiglia di non umani tra i patriar; fondamentali per erigere le mura cittadine originali.

Tillerturn: proprietari e affittuari di molti edifici cittadini.

Vammas: controllano la maggior parte dei commerci provenienti dal Chult.

Vannath: fuggiti dalla città di Neverwinter dopo l'eruzione del Monte Hotenow, unitisi ai patriar in matrimonio per innalzare il loro rango.

Vanthampur: specializzati in ingegneria civica sotto la guida della matriarca della famiglia, la Duchessa Thalamra Vanthampur.

Whitburn: proprietari della cava di ardesia a est della città.

La ricchezza ha la precedenza su ogni etica a Baldur's Gate e il profitto è la merce suprema. Ne consegue che nelle botteghe cittadine può essere comprato e venduto praticamente di tutto, che si tratti di gioielli rari, armi magiche, segreti, alleanze o perfino omicidi. La gente visita la città in cerca di importazioni da Porto Nyanzaru, tesori incrostati di verderame recuperati dal mare, informazioni con cui ricattare i rivali politici o veleni fabbricati su commissione.

Anche se la città prevede delle leggi relative alla vendita di proprietà rubate, al contrabbando e ai delitti su commissione, questi crimini vengono raramente denunciati e ancora più raramente perseguiti. A meno che la parte lesa non sia un patriar o un altro individuo potente, le forze della legge raramente hanno il tempo e la voglia di perseguire chi si dedica a transazioni reciprocamente vantaggiose. Esiste una legge non scritta che suggerisce di non fare nulla che interferisca con l'economia della città e di condurre i propri affari in tranquillità. Gli individui che restano danneggiati da un contratto di moralità discutibile devono cercare di farsi giustizia in modo privato.

Gilde Professionali

Gli artigiani e i mercanti si organizzano in gilde professionali e aderiscono a cartelli ufficiali. Le gilde ufficiose sono tecnicamente illegali, ma nella Città Esterna, le organizzazioni informali di questo tipo sono numerose.

Molte gilde professionali sono attive nella Città Bassa, ma preferiscono fornire le loro merci alle ricche famiglie patriar della Città Alta. Molto popolani si lamentano di non poter comprare nulla nemmeno dai loro vicini perché gli oggetti di maggiore qualità e il cibo più fresco finiscono tutti in cima alla collina. Un manovale potrebbe lavorare tutto il giorno alla bottega di un pescivendolo per poi essere costretto a spendere la sua paga nella Città Esterna per comprare il pesce di ieri da un rivenditore clandestino.

Esistono molti casi in cui le gilde si intersecano con le squadre. Questi gruppi si interessano ai loro membri non solo dal punto di vista professionale e si assicurano della loro incolumità in strada e a casa affinché possano tornare al lavoro il giorno dopo. Chi maltratta un membro di una gilda potrebbe ritrovarsi ostracizzato da tutti i membri di quella professione o perfino messo alle strette dai membri della squadra associata a quella gilda, armati dei loro più minacciosi ferri del mestiere.

Religione

I Balduriani hanno il permesso di venerare tutte le divinità che vogliono, purché si astengano dal commettere atti di violenza o pratiche che disturbino il commercio. Molti templi sorgono all'interno delle mura cittadine e centinaia di minuscoli santuari spuntano lungo le viuzze tortuose della Città Esterna.

Nella città vera e propria, il culto ruota attorno a una manciata di divinità ben note e generalmente rispettabili. La maggior parte dei templi più famosi, curati da un clericato che celebra rituali giornalieri, è situata nella Città Alta, cosa che preclude ai popolani di svolgere pratiche di culto dopo il tramonto, quando soltanto i residenti hanno diritto a restare nella Città Alta. Dato che molti popolani lavorano durante il giorno la fede diventa spesso un aspetto secondario delle loro vite. Un'ostentata adesione ai rituali religiosi viene vista come un privilegio da ricchi. Alcuni Balduriani ritengono perfino che lo sfoggio pubblico di adesione a una fede sia indice di pretestuosità e di falsità.

Tra le molte divinità venerate a Baldur's Gate, ve ne sono alcune che occupano una posizione prominente.

Gond

L'Alta Casa delle Meraviglie, situata nella Città Alta, funge da tempio cittadino di Gond, il dio delle innovazioni e delle invenzioni. Entro le mura del tempio, i membri del clericato hanno il permesso di mescere pozioni ed elisir sperimentali, costruire e collaudare costrutti meccanici e ingaggiare gli abitanti locali per sottoporli a esperimenti controllati, il tutto in nome dello spirito dell'invenzione e dell'innovazione.

I membri di alto rango del clericato di Gond supervisionano numerosi progetti segreti patrocinati da patriar più ricchi o dai Pugni Fiammanti.

Helm

In una città pericolosa come Baldur's Gate, le preghiere a Colui Che Vigila non finiscono mai. I membri della Guardia e dei Pugni Fiammanti, i mercenari, le guardie del corpo e i timorosi invocano la protezione di Helm al suo santuario, lo Scudo Vigile, situato nella Città Alta. Anche quei patriar che si considerano protettori del popolo pregano Helm affinché guidi il loro operato.

L'Ordine del Guanto d'Arme, una fazione di allineamento buono fedele a Helm, patrocina con discrezione vari vigilanti attivi in tutta Baldur's Gate. Questi sedicenti "protettori degli innocenti" lasciano il simbolo sacro di Helm sui cadaveri dei criminali o inciso sulla carne di quelli che lasciano in vita sulla soglia dei Pugni Fiammanti.

Ilmater

L'umile santuario di Ilmater sorge lungo una tranquilla piazza nel distretto della Catasta. Il Santuario della Sofferenza offre pasti gratuiti e qualche moneta di rame ai poveri e agli indigenti.

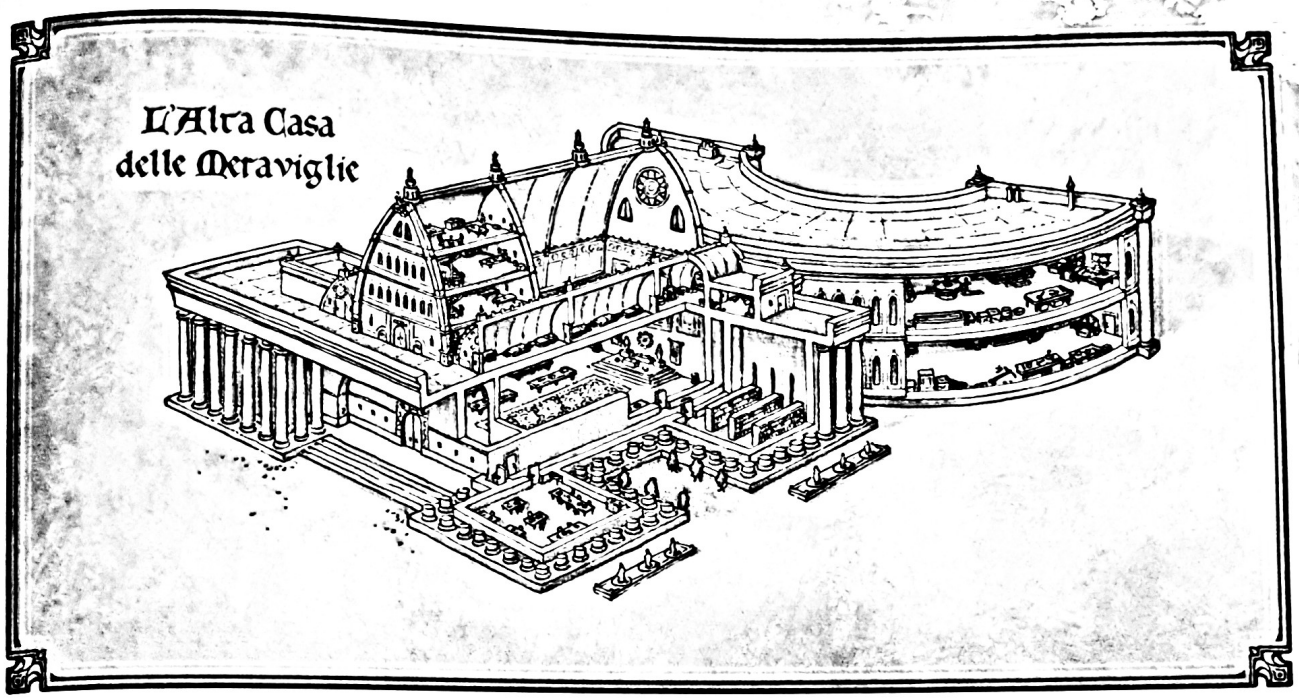
Anche nella Città Alta esistono cittadini che credono che la loro sia una vita di segreti tormenti e di sofferenze. L'idea che il dolore abbia una dimensione nobile e che esista un motivo divino dietro le sofferenze che i Balduriani devono sopportare è di conforto a molti.

Alcuni patriar diffondono il verbo di Ilmater non tanto per devozione, quanto per controllare gli inferiori. Se la gente crede che valga la pena di soffrire, difficilmente esigerà condizioni più sicure, paghe più alte o maggiori diritti. Nei tempi più recenti, sono comparsi degli enigmatici biglietti affissi alle porte delle ville dei patriar dove si recita che "coloro che perorano con falsità la causa del Dio Piangente vedranno le loro sofferenze moltiplicarsi".

I Tre Morti

Bane (il Signore della Tirannia), Bhaal (il Signore degli Assassini) e Myrkul (il Signore delle Ossa) sono noti come i Tre Morti. Sebbene queste divinità abbiano perso buona parte della loro potenza, la loro fede incute ancora rispetto e paura in tutta Baldur's Gate. Sebbene la venerazione dichiarata dei tre Morti sia vista di cattivo occhio a Baldur's Gate, i loro culti non sono illegali, almeno fintanto che restano entro i limiti della legge. Di tanto in tanto, spunta una diceria secondo cui una potente figura politica sarebbe una Progenie di Bhaal (vedi pagina 159). Queste dicerie si rivelano quasi sempre essere delle campagne diffamatorie prive di fondamento... e in certi casi hanno addirittura giocato a favore della figura in questione, almeno agli occhi del popolo.

Per ulteriori dettagli sui Tre Morti, vedi "Pericoli a Baldur's Gate" (pagina 170).



Oghma

Nella Città Alta, un vistoso padiglione di marmo bianco, noto come la Pergamena Srotolata, funge da santuario di Oghma. I pellegrini diretti a Candlekeep spesso si fermano al santuario per acquistare o scambiare tomi rari. Gli avventurieri in cerca di lavoro si aggirano spesso nei paraggi, nella speranza di essere ingaggiati per qualche missione di recupero di un tomo magico.

Siamorphe

Siamorphe, la dea della nobiltà e del diritto divino, non ha un grosso seguito in Baldur's Gate, ma la sua immagine si affaccia da molte alcove delle più vecchie tenute nobiliari e tra i rampicanti dei giardini dei patriar.

Tanto tempo fa, erano molti i nobili di Baldur's Gate che veneravano Siamorphe. Stando alle leggende, il suo tempio era meraviglioso a vedersi e la sua navata era decorata con gli stemmi delle più potenti famiglie regnanti dell'epoca. Una cripta segreta custodiva gli anelli con sigillo, gli alberi genealogici e le copie dei decreti più importanti delle grandi famiglie nobiliari, allo scopo di custodirli in caso di calamità.

Durante una delle prime sommosse cittadine, il tempio fu preso di mira dai rivoltosi e fu dato alle fiamme e raso al suolo. Il luogo dove sorgeva il tempio è andato dimenticato da tempo, ma continuano a circolare voci secondo cui la cripta del tempio esisterebbe ancora, forse nascosta sotto la dimora di un patriar o addirittura sotto un tempio diverso. Cacciatori di tesori urbani, politici disperati e nobili squattrinati continuano a setacciare gli inaffidabili registri dei secoli passati nella speranza di trovarla.

Tymora

I seguaci della dea della buona sorte si radunano presso il suo tempio nella Città Alta. Considerato il gran numero di persone a Baldur's Gate che si affidano alla fortuna per arrivare alla fine della giornata, il suo culto prospera. Anche i criminali dal cuore più crudele si appellano a Tymora affinché la fortuna li assista, nella speranza che la dea riconosca la loro audacia e il loro coraggio. I malfattori che lavorano al di fuori della Gilda fanno un inchino alla Dea Fortuna prima di partire in missione.

I cittadini che devono avventurarsi nella Città Bassa di notte o che si addentrano nelle profondità della Città Esterna spesso mormorano una preghiera comune a Tymora e a Helm. Sanno che la fortuna conta quanto la vigilanza quando si tratta di restare vivi in città.

Ufficiosamente, il tempio di Tymora funge da luogo di raduno per gli avventurieri in cerca di missioni pericolose. I cittadini con un problema insolito o in una situazione drammaticamente pericolosa vengono al tempio nella speranza di trovare quell'aiuto perfetto di cui hanno bisogno.

Umberlee

Nessuna città che faccia affidamento sul mare quanto Baldur's Gate potrebbe mai fare a meno di un tempio dedicato a Umberlee. I pescatori pregano la Regina delle Profondità per un mare calmo che consenta loro di gettare le reti e i marinai supplicano la sua pietà prima di imbarcarsi per un viaggio.

Anche i contrabbandieri rendono omaggio a Umberlee. Buona parte dei traffici illegali passa attraverso la baia a bordo di piccole imbarcazioni nelle notti senza luna e i contrabbandieri (specialmente quelli che trattano in bestie pericolose o in anime rapite) hanno imparato a gettare qualche moneta in acqua mentre attraversano la baia, allo scopo di appagare Umberlee.

I seguaci di Umberlee si riuniscono nella Casa della Regina delle Acque, una magnifica struttura situata lungo i moli cittadini. Impartiscono benedizioni ai marinai e identificano le reliquie recuperate dalle profondità. Quando Umberlee si ritiene offesa dalla rimozione di un oggetto dal mare, esprime il suo fastidio al clericato inviando presagi e incalzando i sacerdoti affinché convincano il proprietario a restituire l'oggetto saccheggiato agli abissi immediatamente... altrimenti saranno guai.

MIKE SCHLEY



Keene Nove-Dita

Umanoide Medio (umano), neutrale

Classe Armatura 15 (armatura di cuoio)
Punti Ferita 84 (13d8 + 26)
Velocità 9 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
12 (+1)	18 (+4)	14 (+2)	13 (+1)	17 (+3)	14 (+2)

Tiri Salvezza Des +7, Int +4
Abilità Acrobazia +10, Furtività +10, Inganno +5, Intimidire +5, Intuizione +6, Percezione +6, Rapidità di Mano +10
Sensi Percezione passiva 16
Linguaggi Comune, gergo ladresco
Sfida 5 (1.800 PE)

Azione Scaltra. A ogni suo turno in combattimento, Nove-Dita può usare un'azione bonus per effettuare l'azione di Disimpegno, Nascondersi o Scatto.

Lanciatrice di Pugnali. Nove-Dita aggiunge il doppio del suo bonus di competenza ai danni che infligge con gli attacchi a distanza effettuati con i pugnali (già calcolato nei suoi attacchi).

Azioni

Multiattacco. Nove-Dita attacca tre volte con i pugnali.

Pugnale. *Attacco con Arma da Mischia o a Distanza:* +7 al tiro per colpire, portata 1,5 m o gittata 6/18 m, un bersaglio. *Colpito:* 6 (1d4 + 4) danni perforanti, più 6 danni perforanti se si tratta di un attacco a distanza.

Reazioni

Schivata Prodigiosa. Nove-Dita dimezza i danni che subisce da un attacco che la colpisce. Deve essere in grado di vedere l'attaccante.

Pericoli a Baldur's Gate

Il crimine è una forza potente in città. Molte creature temibili si aggirano per le vie lastricate cittadine e i culti delle divinità malvagie si fanno sempre più diffusi.

La Gilda

L'organizzazione nota semplicemente come la Gilda raduna borseggiatori, usurai, assassini, malviventi, artisti della truffa, tombaroli, ladri d'appartamento e ogni altro tipo di criminale cittadino. La Gilda agisce sotto il naso della Guardia e dei Pugni Fiammanti svolgendo le sue attività con finezza e discrezione.

Ogni distretto cittadino ricade sotto il controllo di uno o più signori del crimine, capibanda che fanno rapporto ai capi della Gilda. Questi signori del crimine si atteggiano a criminali raffinati e spesso adottano soprannomi altisonanti o vestono in modo smaccatamente decadente. Ogni signore del crimine ha al suo servizio dozzine di criminali comuni, tra cui i tagliagole più competenti e spietati possono ascendere al rango di favoriti.

Alcuni signori del crimine si tengono rigorosamente nell'ombra, ma altri agiscono apertamente. Specialmente nella Città Esterna, i cittadini spesso conoscono il signore del crimine locale. Un signore del crimine potrebbe perfino ricevere richieste di aiuto da parte dei cittadini, in forma di prestiti o di aiuto contro il crimine non organizzato, come per esempio un vicino ladro. Un signore del crimine tiene il conto di questi favori e di questi debiti, spesso riscuotendoli nel momento a lui più propizio... e con tanto di interessi.

Esistono rivalità tra i vari signori del crimine e i loro confini territoriali cambiano in continuazione. Fintanto che queste faide interne non disturbano gli affari della Gilda e non attirano l'attenzione della autorità, nessuno interferisce. Stando ad alcune recenti dicerie, un signore del crimine della Città Esterna noto come Il Dritto ha iniziato a riscuotere tutti i suoi favori per spostarsi nei territori della Città Bassa. Oltrepassare le mura è una mossa molto più pericolosa delle normali espansioni di influenza e chi la sa lunga prevede che il conflitto imminente sarà sanguinario.

Le operazioni della Gilda nella Città Esterna sono incentrate sul contrabbando e sul gioco d'azzardo. A volte si verificano furti o crimini violenti, ma per la maggior parte del tempo, gli abitanti della Città Esterna sono troppo poveri per attirare l'attenzione della Gilda. I viaggiatori e i visitatori, però, cadono spesso vittima di borseggiatori, rapinatori e aggressori di vario tipo. Dato che i Pugni Fiammanti fanno raramente visita nel quartiere, la Gilda agisce da tempo impunemente. Negli anni più recenti, tuttavia, le interferenze dei vigilanti e degli avventurieri a pagamento si sono fatte più frequenti.

La Città Bassa ospita il cuore delle operazioni della Gilda. Gli abitanti locali hanno abbastanza soldi da giustificare le operazioni di furto con scasso e i racket di protezione e i Pugni Fiammanti sono presenti in numeri insufficienti per poter intervenire a ogni crimine di poco conto. Le operazioni della Gilda si estendono a numerose attività commerciali come sale da gioco, combattimenti tra animali, corse e tornei di lotta libera. I loro agenti controllano anche vari percorsi segreti negli altri quartieri e guidano gli individui e i commerci illeciti attraverso di essi in cambio di una tariffa. Coloro che si oppongono alla Gilda (solitamente rivolgendosi ai Pugni Fiammanti) invitano una ritorsione contro se stessi e i loro vicini, cosa che induce buona parte della gente a non denunciare i crimini e a fare pressione sui vicini affinché tengano a loro volta la bocca chiusa.

Nella Città Alta, la Gilda si dedica ai furti d'appartamento, alle estorsioni, ai ricatti e alle truffe. I patriar possono

TYLER JACOBSON

perfino ingaggiare i membri della Gilda per ottenere (o divulgare) informazioni sui loro rivali, coinvolgendo la Gilda negli intrighi politici della Città Alta.

Soltanto i criminali di maggior talento osano rubare nelle ville dei patriar, mentre i membri di rango più basso dell'organizzazione di un signore del crimine spesso tentano di borseggiare o di truffare gli abitanti del quartiere. Nella Città Alta, la Guardia tiene d'occhio con zelo ogni potenziale attività della Gilda e prende di mira chiunque veda come una potenziale minaccia alla pace. I signori del crimine spesso arrivano a stipulare un accordo con la Guardia, offrendo "generose offerte" affinché gli ufficiali della Guardia distolgano lo sguardo dalle loro attività. Ogni mese il signore del crimine effettua il suo pagamento alla Guardia e sceglie una nuova parola d'ordine. I membri della Gilda colti sul fatto dalla Guardia possono pronunciare la parola d'ordine per evitare l'arresto. I signori del crimine rivali e i criminali non affiliati che desiderano lavorare nella Città Alta pagano bene pur di conoscere la parola d'ordine del mese, ma chi viene sorpreso dalla Gilda a vendere quest'informazione va incontro a punizioni molto severe.

Keene Nove-Dita

L'attuale capo della Gilda, **Keene Nove-Dita** (vedi la relativa scheda delle statistiche), disdegna gli abiti appariscenti e le magie di illusione e si presenta al mondo così com'è: una donna anonima di mezza età e di corporatura media. Il suo aspetto poco appariscente si è rivelato la sua più grande risorsa nella sua carriera di ladra, in quanto le sue vittime hanno difficoltà a riconoscerla anche quando la incontrano faccia a faccia. Nel corso degli anni passati al comando, Keene ha sviluppato la reputazione di una donna riflessiva e pragmatica. Quando è necessario, esige vendetta per le offese perpetrate nei confronti della Gilda... purché tale vendetta porti un profitto. I suoi metodi sono letali quando necessario e Keene è una figura tanto temuta quanto rispettata.

Keene sta perdendo progressivamente la pazienza di fronte alla sollevazione popolare contro le attività della sua organizzazione. Sebbene qualche fomentatore infervorato contro le attività criminali sia sempre esistito, l'ascesa delle squadre organizzate e dei vigilanti inizia ora a interferire con le operazioni della Gilda. Dopo un fallimentare attacco alla tenuta di un patriar, compromesso quando un vigilante ha maldestramente messo in allarme le guardie della tenuta, Keene ha dichiarato che la caccia è aperta contro i buoni samaritani di ogni categoria e provenienza.

I Tre Morti

I complotti dei patriar e le trame degli agenti della Gilda sono oggetto di chiacchiere e dicerie di ogni genere a Baldur's Gate, ma in tutta la città nessun nome è sinonimo di scelleratezze quanto i Tre Morti. Le semidivinità Bane, Bhaal e Myrkul si aggirano tra i mortali, per reclutare personalmente nuovi seguaci alla loro causa. Si dice che più di una volta i tre abbiano messo piede sulle vie lastricate di Baldur's Gate.

I patriar più nefandi mormorano una preghiera a Bane quando tentano di conquistare il potere attraverso la coercizione, l'intimidazione e l'applicazione violenta della legge. Anche i capibanda, i mercenari malvagi e altre figure che fanno affidamento sulla paura e sul controllo rendono omaggio a Bane. Chi vuole suscitare un'impressione di dominio e spietatezza tende a indossare un guanto nero, un'allusione al simbolo sacro di Bane.

Myrkul può contare su numerosi seguaci che desiderano studiare i morti o comandarli. Saccheggiatori di tombe in cerca di conoscenze perdute, macabri imprenditori che considerano un vantaggio fare uso di servitori non morti e perfino pragmatici necromanti impazienti di strappare segreti ai facoltosi morti del Cimitero della Scogliera innalzano le loro preghiere a Myrkul. Tra i Tre Morti, Myrkul è quello che ha la base di potere più ristretta. Gli abitanti di Baldur's Gate raramente temono di morire di vecchiaia, un tetro dato di fatto per chi vive in una città tanto pericolosa. Di conseguenza, sono pochi gli anziani disperati che vanno in cerca della benedizione del Signore delle Ossa. Chi lo fa, tuttavia, tende a essere taciturno e facoltoso, il che significa che i seguaci di Myrkul potranno essere poco numerosi, ma possono contare su risorse inaspettatamente vaste.

Fin dai tempi in cui la Progenie di Bhaal chiamata Sarevok tramò per scatenare una guerra tra Baldur's Gate e l'Amn al fine di rivendicare il potere di Bhaal, la presenza dei figli del Signore degli Assassini è diventata di pubblico dominio. Baldur's Gate continua a esercitare un tetro fascino sulle Progenie di Bhaal, forse a causa di un'empia influenza della città stessa o semplicemente a causa della perdurante reputazione di Sarevok.

Nel frattempo, il culto di Bhaal si è rivelato tristemente popolare a Baldur's Gate. Pochi ammettono apertamente di venerare il Signore degli Assassini, ma tutti presumono silenziosamente che chiunque tragga beneficio dalle morti

Principali Signori del Crimine della Gilda

Tutte le operazioni della Gilda sono supervisionate dai signori del crimine, alcuni dei quali sono descritti di seguito.

Goblin Behnie. Molti restano sorpresi quando scoprono che Goblin Behnie è ben diverso da ciò che il suo nome o la sua mostruosa reputazione suggeriscono: il signore del crimine di Crinale Fiorito è un gentiluomo alto e di aspetto elegante poco più che trentenne. Trae il suo nome dal suo ego smisurato, dai suoi impeti d'ira e dalla tendenza a recidere a morsi le dita di coloro che lo deludono. Dietro questa facciata di ferocia, tuttavia, Goblin Behnie nasconde una mente calcolatrice. I suoi falsificatori sono la fonte migliore a cui rivolgersi per ottenere distintivi illeciti della Guardia (per accedere alla Città Alta), licenze da visitatore e permessi di ormeggio.

Il Dritto. Il signore del crimine dei Senzafede dei Canti Gemelli gestisce una delle migliori operazioni di contrabbando della città ed è in grado di introdurre merci illecite in città attraverso il Fiume Chionthar e oltre la Collina dei Falchi Cenerini. Questo settantenne dichiara di essere stato attaccato dalla famigerata (e forse fittizia) Vecchia Cholms, una tartaruga azzannatrice gigante che, stando alle dicerie, dormirebbe sul fondo di Porto Grigio. A riprova della sua storia, Il Dritto usa un vecchio palo da traghettatore scheggiato come stampella. Di recente, al signore del crimine la sua posizione va stretta: è convinto di meritarsi un territorio all'interno della Baldur's Gate vera e propria. Ha intenzione di attaccare Brampton, la destinazione di buona parte del suo contrabbando e il territorio della sua ex-moglie, Spinosa di Diamante.

La Dama del Whisky. Quasi nessuno sa che l'ultimo vero erede della famiglia patriar dei Raddle è morto molti anni fa. Nonostante questo, la "Vedova Raddle" continua a ospitare sfarzosi eventi sociali nella sua villa, anche se non partecipa mai personalmente. È invece una sua presunta parente ad accogliere gli ospiti e a scambiare con loro argute conversazioni, liquori forti, pettegolezzi e opportunità politiche di dubbia legalità. Tuttavia, nessuno sembra conoscere il nome della padrona di casa... un inconveniente che nessuno ammetterebbe mai. Di conseguenza, la signora del crimine della Gilda di Borgo dei Manieri, attiva anche politicamente, è nota semplicemente come la Signora del Whisky.

violente mostri una qualche forma di rispetto nei confronti di Bhaal. Omicidi e delitti stanno alla base di molte trame cittadine, dall'uso di sicari pagati profumatamente al servizio dei patriar alle uccisioni occasionali commesse dai fanatici della Città Esterna. Questi sanguinari fedeli raramente si radunano in grossi numeri, ma solitamente si marchiano aprendosi un taglio sui pollici, al fine di versare il loro sangue in nome di Bhaal e di creare un marchio discreto che permetta ai loro alleati di riconoscerli. Nonostante il culto decentralizzato del Signore degli Assassini, c'è chi crede che debba esistere un tempio di Bhaal nei pressi della città o sotto di essa, magari in un'antica camera al di sotto delle fognature o scavata all'interno della Collina dei Falchi Cenerini. Si vocifera che undici cristalli rossi sulla parete del tempio brillino di luce più intensa a ogni omicidio commesso, accumulando potere per Bhaal o uno dei suoi futuri prescelti. C'è anche chi dice che Bhaal in persona faccia visita regolarmente al tempio e che la sua presenza contribuisca a innalzare il tasso degli omicidi cittadini.

Sebbene i Tre Morti occupino un posto di spicco nelle paure dei Balduriani, la loro fede non ha ancora attecchito a fondo in città. Le azioni dei seguaci dei Tre Morti hanno suscitato più terrore che devozione e, di conseguenza, i loro ranghi restano relativamente esigui. La loro sinistra reputazione è superiore alla loro effettiva influenza e le voci tendono a circolare in maniera incontrollata ogni volta che gli infausti simboli delle divinità compaiono come graffiti o quando i Pugni Fiammanti sgominano un gruppo di fanatici troppo zelanti. Nonostante le paure della popolazione e la resistenza opposta dalle forze dell'ordine, i culti dei Tre Morti persistono e inducono molti a chiedersi cupamente perché i servitori di Bane, Bhaal e Myrkul siano tanto interessati a Baldur's Gate.

Omicidio

Furti e ricatti pagano bene, ma lo strumento preferito degli ambiziosi resta l'omicidio. I delitti mettono a tacere i testimoni, tolgono di mezzo i nemici e aprono la strada al potere. Gli assassini non restano mai a corto di lavoro a Baldur's Gate.

Nella Città Esterna, l'omicidio è praticamente uno stile di vita. Senza la Guardia o i Pugni Fiammanti a vegliare sui residenti, i criminali imperversano in lungo e in largo per il quartiere. Usano l'omicidio per mantenere l'ordine nei loro ranghi e rimuovere le minacce alle loro organizzazioni. I cadaveri delle vittime vengono accumulati nelle cosiddette "vie degli estinti", dove gli assassini scaricano i corpi delle loro vittime ammassandoli lungo i marciapiedi. Gli abitanti più disperati della Città Esterna si aggirano per le vie degli estinti, nella speranza di trovare qualche moneta di rame dimenticata o un paio di stivali da portare al banco dei pegni. Strappano dai cadaveri i denti o i capelli che potrebbero fruttare qualche moneta e a volte (o almeno così si dice) staccano pezzi di carne dai cadaveri per combattere la fame. Le recenti segnalazioni che parlano della presenza di ghoul nella Città Esterna probabilmente hanno origine dalle attività nelle vie degli estinti.

Nella Città Bassa, l'omicidio è meno praticato ma rimane pur sempre una minaccia. Gli abitanti più longevi hanno imparato a spostarsi in gruppo dopo il tramonto. Chi vuole guadagnarsi qualche moneta extra a volte resta in attesa all'esterno di una taverna, pronto a farsi ingaggiare come scorta da qualche avventore ubriaco. Coloro che amano gozzovigliare possono anche attardarsi e rientrare a casa senza correre alcun pericolo, se hanno assunto qualcuno di fidato che li protegga nel viaggio di rientro.

Molti delitti nella Città Bassa avvengono per un motivo ben preciso. Il mercante rinvenuto con la gola tagliata e le tasche svuotate, il marito assassinato affinché la moglie potesse sposare la sua giovane amante, il bottegaio tirannico pugnalato da un garzone disperato: sono tutti crimini che la gente può capire. Quello che spaventa veramente la gente sono gli omicidi senza senso. L'uomo trovato fatto a pezzi ma con le tasche ancora piene d'oro, la donna massacrata con tale violenza che il marito sconvolto viene ricoverato in manicomio, il bottegaio che assale all'improvviso il suo fedele garzone... questi sono crimini che seminano il panico e generano le dicerie più incontrollate.

Alcuni popolani affermano che c'è qualcosa nella città stessa che fomenta la violenza nei suoi cittadini. Una teoria popolare narra che gli spiriti dei crudeli pirati che un tempo solcavano le acque della baia influenzino ancora oggi la città. Stando a un'altra teoria, lo spirito della pluriomicida Alhasval Drenz, la Fischiatrice di Whitkeep, giustiziata molto tempo fa, si aggira ancora per la città, pronta a possedere gli innocenti pur di allungare la sua ineguagliata catena di delitti. Quest'avventura ipotizza una terza teoria: che sia lo *Scudo del Signore Nascosto* ad alimentare l'avidità e le ambizioni degli abitanti di indole malvagia di Baldur's Gate. Questo oggetto magico è custodito in una cripta al di sotto di Villa Vanthampur (vedi il capitolo 1) e racchiude al suo interno un diavolo della fossa (vedi la descrizione dell'oggetto a pagina 225). Se lo scudo fosse allontanato dalla città, la frequenza dei delitti potrebbe ridursi drasticamente.

Non è chiaro se l'ascesa della fede di Bhaal a Baldur's Gate sia frutto della frequenza degli omicidi o se sia l'alto tasso di delitti a essere un risultato del culto di Bhaal. I Pugni Fiammanti sospettano che un gruppo di veneratori di Bhaal sia dietro a una serie di recenti omicidi molto simili, dove le vittime sono state pugnalate a morte e il loro sangue è stato versato sulle loro teste per disegnare una sorta di corona. Le indagini dei Pugni Fiammanti non hanno ancora prodotto alcun arresto, ma gli ufficiali sospettano che gli assassini siano dei popolani che conducono una vita apparentemente anonima per mascherare la loro vera natura sanguinaria.

Nella Città Alta, gli omicidi devono fornire dei risultati. Le rapine e i crimini di opportunità sono rari in quel quartiere. La Guardia tiene i residenti della Città Alta al sicuro da criminali e poco di buono. La più grande minaccia per i patriar è costituita dagli altri patriar.

La corruzione e i ricatti possono garantire qualche voto o fornire un'alleanza temporanea, ma l'omicidio altera permanentemente la composizione del Parlamento dei Pari. Esistono alcuni assassini professionisti che bersagliano esclusivamente le figure politiche. La Guardia non si sforza più di tanto di dare la caccia a questi assassini esperti, ben sapendo che il loro arresto porterebbe forse a smascherare un nutrito gruppo di potenti patriar. La collera che ricadrebbe sull'intero corpo della Guardia non è sufficiente a giustificare l'incarcerazione di un singolo assassino.

Monumenti Cittadini

Oggi Baldur's Gate è suddivisa in tre quartieri: la ricca Città Alta sulle colline che sovrastano i moli, la frenetica Città Bassa sviluppatasi lungo la baia e la turbolenta Città Esterna (che include tutti i distretti al di fuori delle mura cittadine). A prescindere dal quartiere visitato, certi elementi sono impossibili da ignorare, come la risacca di Porto Grigio, le ombre della Collina dei Falchi Cenerini o le porte che hanno contribuito ad assegnare alla città il suo nome.

I punti d'interesse principali sono indicati nella mappa grande della città (pagine 172–173), che mostra Baldur's Gate nella sua interezza e le sue immediate vicinanze.

Le Porte

Nove porte separano i quartieri di Baldur's Gate e costituiscono gli unici punti di collegamento tra la Città Alta e la Città Bassa o dalla città vera e propria entro le mura alla Città Esterna e al resto del mondo circostante. I Balduriani, specialmente se non desiderano rivelare a un interlocutore potenzialmente ostile la loro affiliazione a una squadra o a una famiglia, spesso si descrivono facendo riferimento alla porta più vicina alla loro dimora. Frasi come "io sono di Porta di Gond" e "io sono di Porta del Drago" sono perfettamente accettate come identità di distretto e vengono anche intese come un metodo per non rivelare legami più problematici.

La Guardia sorveglia le porte che conducono alla Città Alta, mentre i Pugni Fiammanti supervisionano il resto. Le guardie assegnate alla Porta di Baldur e alla Porta del Drago Nero vigilano attentamente e raramente sono corruttibili. Quelle assegnate alle porte più piccole e più isolate, tuttavia, possono dimostrarsi meno attente, specialmente se distratte da qualche moneta sonante.

Chiunque entri in città deve pagare un pedaggio individuale di 5 mr. Anche se si tratta di una somma ridotta, garantisce che i nullatenenti restino all'esterno e si limitino a infestare la Città Esterna. I mendicanti e i profughi si affollano ai margini di questi bassifondi, solitamente nei pressi della Porta del Drago Nero e della Porta del Basilisco, elemosinando il denaro per pagarsi il pedaggio nella speranza che le guardie non li allontanino per avere infastidito gli altri viaggiatori più prosperosi.

Quando in città non vige il coprifuoco, i mercanti entrano ed escono dalla mattina alla sera, mentre i venditori ambulanti, i corrieri e i servitori si muovono in un flusso altrettanto frequente attraverso le porte interne. Gli esattori dei pedaggi lavorano rapidamente ma metodicamente per ispezionare le merci in partenza e in arrivo, assicurandosi che il commercio scorra regolarmente e la città ottenga sempre la parte che le spetta.

Di notte, le porte cittadine vengono chiuse. Al tramonto, la Guardia allontana dalla Città Alta tutti coloro che non siano un patriar, che non portino la livrea o la lettera di autorizzazione di un patriar o un distintivo elargito dalla Guardia. L'imposizione di questa regola è uno dei mezzi con cui la Città Alta ribadisce il suo snobismo nei confronti degli altri quartieri. Più di un mercante in visita a un ristorante o a un teatro della Città Alta poco prima del tramonto è stato messo in imbarazzo dall'annuncio pubblico e rumoroso dell'imminente chiusura delle porte. Anche se essere visti dirigersi di corsa verso le porte può risultare imbarazzante, essere presi e scortati fuori sarebbe di gran lunga più doloroso... per il proprio ego e per il proprio corpo.

La chiusura notturna delle porte è una misura che tiene efficacemente i patriar al sicuro. L'isolamento della Città Alta convoglia il crimine nei distretti più poveri o direttamente fuori città. Nella Città Alta, i patriar possono aggirarsi per i vicoli senza troppi timori, ma oltre le sue strade ben illuminate e le sue porte strettamente sorvegliate, gli altri quartieri diventano molto più pericolosi dopo il tramonto.

Porto Grigio

Porto Grigio, una delle baie più grandi e più profonde della costa occidentale del Faerûn, è anche una delle più attive. L'indipendenza della città e il generale atteggiamento di non interferenza verso i tipi di merci e di persone che arrivano al porto (purché il governo riceva la sua parte) significano che la baia è frequentata sia dai capitani onesti che sbrigano i loro affari legittimi, che dalle ciurme piratesche intenzionate a vendere la loro refurtiva a qualche ricettatore. Molti marinai abitano direttamente a poca distanza dalla baia, nella Città Bassa.

Uno dei tratti più appariscenti della baia è la presenza di numerosi macchinari: dozzine di enormi gru e di innumerevoli secchi e carri merci alimentati a energia sveltiscono drasticamente le operazioni di carico e di scarico. Anche se progettate dalla Chiesa di Gond, queste meraviglie sono manovrate dai Manovali Portuali, la più potente squadra cittadina, in grado di soffocare il flusso economico della loro città in un sol colpo. A organizzare tutte le operazioni pensa il Capitano Portuale Darus Kelinoth, un **nobile** umano legale neutrale che gestisce le operazioni e le riscossioni di tasse del porto da un piccolo fortino separato dalle altre strutture.

Il porto vero e proprio è un groviglio di moli, banchine galleggianti e ancoraggi che vanno dal gigantesco molo Dito del Bastimento, che accoglie i barconi più massicci, ai più ordinari ormeggi all'Albero Nord o al Molo Comune. Anche se non è effettivamente attaccata alla riva, la caotica Flottiglia offre le opzioni di ormeggio a lungo termine più economiche e ospita numerose zattere legate a galleggianti ancorati comuni e battelli che non hanno più lasciato gli ormeggi da generazioni. Una divisione dei Pugni Fiammanti chiamata i Barcaioli Grigi pattuglia il porto, anche se tutti sanno che i moli più costosi sono più sicuri rispetto alle opzioni più economiche. Molti marinai e perfino intere navi a volte scompaiono nel Porto Grigio. C'è chi presume che tali sparizioni siano opera di pirati locali che si annidano sulle rive, mentre altri parlano della Vecchia Cholms, una misteriosa bestia marina in grado di trascinare intere navi sul fondale buio.

Collina dei Falchi Cenerini

A est della città, al di sopra dei bassifondi e delle bettole da quattro soldi che si affacciano sulla via carovaniera, si erge la ripida altura di granito giallo della Collina dei Falchi Cenerini. Questa collina delimitata dalle scogliere è nota come uno degli ultimi rifugi conosciuti dei falchi cenerini del Chionthar (si usano le statistiche del **falco**), un rapace un tempo comune i cui numeri si sono drasticamente ridotti nel corso dell'ultimo secolo, a seguito dei tumulti regionali e dell'espansione dei bassifondi che erosero il loro habitat naturale.

Stando alle leggende locali, il falco cenerino era il rapace da caccia preferito di Balduran e gli esemplari che ora popolano l'area del Chionthar discenderebbero dai suoi falchi da caccia personali. Quando i duchi di Baldur's Gate hanno saputo che i falchi cenerini erano in via d'estinzione, hanno dichiarato che la collina, inclusi i nidi dei falchi sulle scogliere e i loro territori di caccia, sia vietata ai cacciatori privi di una licenza. Nonostante le recinzioni e le scogliere che delimitano buona parte della collina, i cacciatori di frodo abbondano e la richiesta di falchi cenerini da caccia è salita alle stelle presso i più ricchi.

A molti abitanti della Città Esterna non va a genio che la collina diventi proprietà privata. Molti accampamenti e bassifondi sono già stati sgombrati per questo motivo e i loro abitanti hanno perso tutto. I senzatetto detestano i patriar, che si dimostrano disposti a spendere denaro per dare una casa ai falchi, ma non a loro. Altri odiano i Pugni Fiammanti che impediscono loro di piazzare delle trappole sulla collina. Conigli ossuti e quaglie smagrite non erano granché come pasti, ma erano pur sempre pasti, e ora molti cacciatori non hanno più nulla da cacciare.

Corre voce che nelle caverne marine sotto la Collina dei Falchi Cenerini si annidi un branco di lupi mannari, che fingono di essere normali contrabbandieri (o normali lupi), ma in realtà tramano contro la città. Ogni volta che un sanguinario omicidio stuzzica l'immaginazione dei Balduriani, c'è sempre qualcuno pronto a dichiarare che il colpevole dev'essere uno dei lupi mannari dei Falchi Cenerini.

Città Alta

La Città Alta, dove vivono i patriar dell'aristocrazia di Baldur's Gate, è un luogo di bellezza e splendore, dove magnifiche sculture pubbliche si ergono accanto a manieri storici, teatri e boutique di alta classe e minuscoli giardini cinti da mura di pietra e nascosti tra i viali come gemme segrete. I fiori che sbocciano lungo i viali delimitati da file di alberi scacciano qualsiasi miasma vagante che riesca a salire dai quartieri sottostanti meno fortunati. Sete e velluti, trecce d'oro e pellicce di visone, diamanti limpidi come l'acqua e perle luminose sono tutte viste comuni nella Città Alta e difficili da trovare negli altri quartieri, se non in forma di volgari imitazioni.

Ogni cosa nella Città Alta trasuda privilegio e ricchezza. Luci magiche illuminano le strade sempre pulite, a volte dotate anche di incantamenti che respingono la nebbia che sale dal fiume. Molti dei templi principali della città si trovano in questo quartiere, a ulteriore riprova del fatto che le fedi antepongono i ricchi e i potenti della città ai congreganti dalle tasche più vuote. I migliori negozi di vini, sartorie e gioiellerie si trovano tutti nella Città Alta, dove il rituale serale della Guardia di allontanare chiunque non sia un residente ribadisce la natura lussuosa ed esclusiva del luogo. Chi è privo di un distintivo elargito dalla Guardia o del lasciapassare di un patriar deve andarsene dalla Città Alta al tramonto, senza eccezioni.

Gli abitanti della Città Alta si sentono in dovere di preservare le apparenze e mantengono una facciata di lusso e di privilegio anche a costo di impegnare tutto ciò che possiedono. Riconoscere di essere poveri in questo quartiere significa riconoscere di avere fallito miseramente.

Lo smaccato snobismo dei patriar fomenta un profondo risentimento negli abitanti della Città Bassa e della Città Esterna, che possono solo osservare chi si gode la bella vita sotto i loro occhi, ma vengono esclusi da ogni cosa ad eccezione di qualche briciola. La Guardia è spietata nell'allontanare mendicanti e contestatori dalle porte, dove un pedaggio d'accesso applicato arbitrariamente ai non residenti e a chi non porta un distintivo della Guardia o non è scortato impedisce all'atto pratico a tutti i poveri di mettere piede in questo quartiere. Un patriar sorpreso al di fuori della Città Alta dopo il tramonto rischia di conseguenza di essere rapinato, malmenato o peggio.

Le Porte

Le Vecchie Mura, costruite su ordine di Balduran secoli fa, circondano tutta la Città Alta. Sei porte si aprono lungo questa cinta muraria, per lasciare entrare visitatori e merci nel quartiere. Per entrare nella Città Alta è necessario essere un patriar, essere in possesso della lettera o della livrea di un patriar, mostrare un distintivo della Guardia elargito ai residenti della Città Alta o concesso su licenza alle poche locande del posto affinché lo forniscano ai loro ospiti o pagare un pedaggio d'accesso. I distintivi e i pedaggi sono accettati soltanto alla Porta della Cittadella, alla Porta di Baldur e alla Porta del Drago Nero, dato che tutte le altre porte sono riservate esclusivamente all'uso dei patriar, dei loro servitori e dei loro ospiti.

Porta del Drago Nero. Questa porta, che trae il suo nome dalla testa di drago che un tempo un cavaliere vittorioso appese al suo arco, si apre sulla strada che prosegue a nord, verso la lontana Waterdeep. La testa di drago originale è andata perduta ormai da tempo, ma una sua copia in pietra ora mostra le zanne in cima all'arco. Le leggende locali narrano che la testa di pietra sputerà magicamente acido sugli attaccanti, se mai la città dovesse cadere sotto assedio.



Incontri Casuali nella Città Alta

d20	Incontro
1–6	Nessun incontro
7–10	Interazione innocua (si tira sulla tabella A)
11–16	Abitanti (si tira sulla tabella B)
17–20	Minaccia (si tira sulla tabella C)

Tabella A: Interazioni Innocue nella Città Alta

d12	Interazione
1	Una pallida ragazza che indossa la livrea della Casata Bormul si imbatte nel gruppo, sussurra "non erano... molluschi..." e poi sviene.
2	Un valletto sogghignante fa un inchino e porge ai personaggi un'elegante busta cremisi: un invito a una festa a Casa Eomane.
3	Una sacerdotessa di Gond dagli occhi sgranati e dalla parlantina sciolta si lamenta di un ladro che le ha rubato il progetto di un "orologio tascabile". Descrive il ladro come un uomo alto con un buon profumo, vestito di nero e una sciarpa rossa.
4	Una straniera chiacchierona, Ellyn Harbreeze, invita il gruppo a prendere un tè alla Pasticceria Harbreeze, impaziente di chiacchierare con loro.
5	Una mercante che cede gratuitamente dei campioni della sua merce offre a ogni membro del gruppo un sigaro gratis.
6	Un artista di strada si offre di fare il ritratto a uno dei personaggi per la modesta cifra di 3 monete di rame. Il ritratto non riesce particolarmente bene.
7	Un sacerdote di Tymora si avvicina al gruppo e offre ai personaggi una piccola somma in cambio di una buona azione a beneficio di una povera famiglia alla Sala della Signora.
8	Alcuni sinistri sussurri disincarnati giungono alle orecchie del gruppo. I sussurri guidano i personaggi fino a Casa Hhune.
9	Il mago Lorroakan si avvicina al gruppo, offrendo ai personaggi una ricompensa e di rendere impermeabili i loro abiti gratis, se lo aiuteranno a sgombrare i piani alti della Torre di Ramazith.
10	Yvandre Rillyn chiede a un membro del gruppo se sa veramente usare un'arma particolare che porta con sé. Se il personaggio risponde di sì, gli viene chiesto di tenere una lezione come ospite alla Scuola Rillyn.
11	Un personaggio casuale è colpito da un aquilone, che appartiene a un giovane rampollo di una ricca famiglia patriar. Una delle sue nove guardie del corpo si avvicina per assicurarsi che il personaggio stia bene.
12	Un misterioso intermediario afferma di sapere esattamente di cosa il gruppo abbia bisogno e guida i personaggi nella Cantina Sepolta per mostrare loro una selezione di merci interessanti, ma di dubbia provenienza.

Tabella B: Abitanti della Città Alta

d10	Abitanti
1	2d4 **guardie** della Guardia esigono di vedere i distintivi di autorizzazione al transito degli stranieri
2	1d4 **accoliti** di Gond o di Tymora
3	2d6 servitori dei patriar (**popolani**) impegnati in una commissione
4	1 patriar (**nobile** umano) e 6 guardie del corpo personali (**veterani**)
5	1d4 + 1 giovani patriar privilegiati (**nobili** umani), ognuno con la sua guardia del corpo personale (**malvivente**)
6	1d6 dignitari in visita (**nobili**) e 2d4 **guardie**
7	1d4 messaggeri del Gran Palazzo (**esploratori**)
8	2d4 intrattenitori (**popolani**)
9	1 ufficiale dei Pugni Fiammanti (**cavaliere**) e 2d4 soldati dei Pugni Fiammanti (**veterani**)
10	1d4 **popolani** che non dovrebbero trovarsi nella Città Alta

Tabella C: Minacce della Città Alta

d10	Minaccia
1	1d4 **imp** travestiti da corvi
2	1 **gargoyle** al servizio della Gilda
3	1d6 **millepiedi giganti** usciti dalle fogne
4	1d4 **armature animate** fuggite dall'Alta Casa delle Meraviglie
5	1 **ameba paglierina** in una grata fognaria
6	Una squadra di rapitori dei Tre Morti (vedi il riquadro "Altri Incontri con i Tre Morti" a pagina 28)
7	Una squadra di assassini dei Tre Morti (vedi il riquadro "Altri Incontri con i Tre Morti" a pagina 28)
8	1d4 **doppelganger**
9	1 pluriomicida (**assassino**) ricercato dalla Guardia
10	2d4 **kenku** scippatori in combutta con la Gilda

Porta della Cittadella. Questa porta, l'unica entrata alla fortezza della Guardia, si apre sul lato interno delle mura della Città Alta. La Guardia mantiene a questa porta un piccolo contingente di cavalleria, ufficialmente a scopi di difesa e di controllo della folla, ma principalmente per parate, scorte d'onore e altre funzioni cerimoniali. Per questo motivo, la Cittadella ospita l'unica stalla all'interno delle mura cittadine.

Porte dei Patriar. Le quattro porte note collettivamente come porte dei patriar (la Porta di Gond, la Porta della Catasta, la Porta dei Manieri e la Porta Marina) sono più piccole e in genere non sono accessibili al pubblico generale. Furono costruite dopo la costruzione delle mura della Città Bassa e avevano lo scopo di offrire ai patriar una comoda via di transito dalle loro dimore alle loro attività commerciali e viceversa. Essendo sovvenzionate privatamente dai patriar e quindi un simbolo del loro successo personale, queste porte sono più eleganti e sorvegliate più strettamente delle porte pubbliche. Ufficialmente, nessuno può usarle senza indossare la livrea di un patriar o portare una lettera di autorizzazione, anche se corre voce che certi signori del crimine della Gilda e i servitori veterani di certi patriar sappiano esattamente quali guardie pagare. A prescindere da questo, l'evidente doppiopesismo imposto a queste porte è

VICTOR ADAME MINGUEZ

un ripetuto schiaffo agli abitanti della Città Bassa, costretti a compiere percorsi più lunghi e a passare per le porte pubbliche senza poter usare quelle nei loro distretti.

Distretti

La maggior parte degli stranieri vede solo lo sfarzoso lusso delle strade della Città Alta, ma gli abitanti di quel quartiere percepiscono molte differenze più sottili in termini di stile e di status. La ricchezza e l'eleganza, nonché l'ubicazione geografica, suddividono la Città Alta in vari distretti separati.

Borgo dei Manieri. Le residenze più sontuose si trovano sul lato ovest della Città Alta. Molti membri del Parlamento dei Pari vivono qui, come anche le famiglie più antiche e orgogliose, che possono vantare una dinastia risalente ai tempi di Balduran. Giardini pensili, cortili con fontane e frutteti privati adornano molte di queste eleganti dimore.

Il Piazzale. Il mercato principale e il più grande spazio civico all'aperto di Baldur's Gate è il Piazzale, dove ogni giorno all'alba i venditori allestiscono le loro bancarelle ed esibiscono le loro merci. La musica di strada e le esibizioni rumorose sono vietate e ogni notte i venditori che non risiedono nella Città Alta devono fare i bagagli e andarsene. Il Piazzale è un luogo frenetico di giorno e desolato di notte, ad eccezione dei giorni di festa e di quelli in cui ospita qualche grande celebrazione.

Templi. Grandi cattedrali e santuari di ogni genere svettano in questo distretto centrale, dove l'Alta Casa delle Meraviglie di Gond è l'edificio più imponente di tutti. Sacerdoti avvolti in lussuose vesti cerimoniali e congreganti vestiti di tutto punto sono una vista ricorrente in questa parte della città. I fedeli più umili sono una vista rara anche se alcuni continuano a presentarsi cocciutamente giorno dopo giorno, pagando il pedaggio quotidianamente pur di non rinunciare alla speranza.

Vie della Cittadella. La parte settentrionale della Città Alta è dominata dalla Cittadella, dove la Guardia si addestra, dispone di caserme e stalle e anche di qualche cella. Oltre la Cittadella, questo distretto include molti negozi e le case relativamente modeste, ma comunque di gran lusso, che appartengono ai pochi abitanti della Città Alta che non sono patriar.

Le Vecchie Mura

Le mura originali costruite all'epoca di Balduran, che proteggono la Città Alta e la separano dalla Città Bassa, occupano un posto speciale nella storia e nell'immaginazione della città. Come reliquia originale dei primi confini cittadini e, cosa molto più importante nella vita quotidiana, come incarnazione fisica della separazione tra i patriar e cittadini ordinari, le Vecchie Mura sono il simbolo di tutto ciò che i Balduriani adorano e detestano della loro città.

Buona parte delle Vecchie Mura fu ricostruita dopo le rivolte che sconvolsero i primi anni della città e furono rinforzate durante ogni periodo segnato da gravi tumulti nella storia successiva di Baldur's Gate. Ogni proposta di innovazione vide scontrarsi gli ingegneri di Gond, che caldeggiavano l'uso di nuove tecniche e materiali di costruzione, con i patriar e i preservatori, che lottavano per proteggere le architetture originali. Nel frattempo, i contrabbandieri e gli agenti della Gilda corrompevano i manovali, alteravano i progetti e mettevano le mani in pasta nei lavori in ogni modo, al fine di distogliere i lavori di restaurazione dai loro passaggi segreti personali o di indurre i costruttori a crearne di nuovi.

Dopo secoli di manutenzione inaffidabile, le Vecchie Mura continuano a ergersi solidamente e orgogliosamente, ma solo in apparenza. In realtà, la barriera è attraversata da numerosi cunicoli segreti che serpeggiano tra le sue pietre (o, più spesso, sotto di esse). Le conoscenze relative a questi passaggi segreti sono gelosamente custodite e queste vie nascoste vengono usate solo raramente, in quanto il rischio di essere scoperti è troppo alto per usarle regolarmente. Detto questo, se mai le Vecchie Mura dovessero essere messe alla prova seriamente, i suoi difensori potrebbero scoprire che sono assai meno impenetrabili di quanto sembrino.

Luci Verdi nella Nebbia

Due particolari tratti di Baldur's Gate non sono menzionati altrove in questo atlante.

Luci Verdi. A Baldur's Gate, vengono appese delle lanterne accese con i vetri verdi fuori dai locali stabili per indicare che sono aperti. Nelle notti nebbiose, queste lanterne proiettano un insolito alone verdastro sulle taverne, i bordelli, le sale da ballo e i saloni delle feste più vivaci della città.

Nebbia. Uno dei motivi per cui i pirati trovavano Porto Grigio attraente, è la fitta nebbia che ammanta il fiume, i moli e buona parte della Città Bassa. La nebbia persistente consente di condurre facilmente affari illeciti o di commettere un omicidio senza che qualcuno assista all'"interazione" attraverso un binocolo. La nebbia a volte lambisce anche la Città Alta, ma lassù è troppo rarefatta per velare i crimini.

Manieri dei Patriar

Le grandi case dei patriar sono la fonte del loro orgoglio e il fulcro attorno a cui ruota l'alta società. Un maniero è la dimostrazione che la famiglia che lo possiede aveva un peso a Baldur's Gate quando le Vecchie Mura furono costruite e che la sua dinastia è vissuta prosperosa e integra fin da allora. Anche in quelle rare occasioni in cui un maniero dei patriar passa interamente in altre mani, il nuovo proprietario in genere fa di tutto per dimostrare (o per inventarsi) qualche legame, per quanto tenue, con la dinastia del vecchio proprietario.

Molti manieri dei patriar sono caseggiati anziché ville indipendenti, dato che la Città Alta è sempre stata delimitata dalle sue mura e anche le famiglie più ricche sono state costrette a costruire in uno spazio limitato. In genere, i manieri dei patriar dispongono soltanto di un piccolo giardino e fanno affidamento su disposizioni verticali, come alberi da frutto a spalliera, tralicci di rose e glicini e rampicanti cresciuti lungo le pareti della casa.

Data la loro lunga storia e i loro spazi limitati, molti manieri sono gremiti di cimeli e tesori accumulati nel corso di molte generazioni. Di tanto in tanto, tuttavia, dietro la facciata sfarzosa di un maniero, si cela un indigente. Le tenute sono dispendiose da mantenere e le dinastie hanno la tendenza a cadere in declino. Anche se nessun patriar ammetterebbe mai di essere a corto di denaro, in molti vanno a caccia di un matrimonio di convenienza con un coniuge ricco e straniero che possa ravvivare una dinastia moribonda con nuovi capitali e ambizioni.

Atlante della Città Alta

Nonostante le sue strade ben pattugliate e le sue dimore decorose, la Città Alta nasconde molti segreti, sia meravigliosi che scandalosi. Alcuni dei suoi luoghi degni di nota sono descritti di seguito in ordine alfabetico. Questi luoghi sono anche indicati nella mappa di Baldur's Gate (pagine 172–173).

Alta Casa delle Meraviglie

Questo vasto laboratorio è il fulcro della religione di Gond a Baldur's Gate. Ogni giorno le incudini e i tavoli da lavoro che occupano buona parte dell'Alta Casa delle Meraviglie echeggiano del clangore dei martelli o del ronzio delle seghe. Sotto lo sguardo vigile del meticoloso Alto Artefice Andar Beech, un **sacerdote** umano neutrale, gli inventori lavorano al fianco dei sacerdoti, degli accoliti e dei maestri di tutte le discipline. Dato che le creazioni di questi laboratori sono dei prototipi di natura prettamente sperimentale, non sono considerati meritevoli di essere esibiti in pubblico.

Il tempio di Gond a Baldur's Gate non prospera per caso. Sebbene esistano sicuramente altre città più industriose o accademiche lungo la Costa della Spada, sono pochi i luoghi in cui i fedeli di Gond possono accedere a risorse rare o ingenti senza essere sottoposti a uno scrutinio eccessivo. La città è più interessata alle innovazioni dei chierici che alla moralità di tali creazioni o ai metodi con cui sono state realizzate. Corre voce che l'Alta Casa delle Meraviglie gestisca una struttura sperimentale segreta all'interno della città o nelle immediate vicinanze.

Ufficialmente, i sacerdoti di Gond offrono cure e altri servizi magici a chiunque sia disposto a pagare. Tuttavia, spesso sono talmente coinvolti nei loro progetti da non degnarsi di curare chiunque non sia affetto da ferite insolite o da malattie intriganti.

Casa Bormul

Casa Bormul, situata nel distretto di Borgo dei Manieri, è un'elegante residenza a tre piani in granito giallo e ardesia, con le mura del giardino ricoperte di rose gialle. La primavera scorsa, un lontano zio è giunto in visita portando con sé una grossa quantità di bagagli. I servitori di casa si comportarono stranamente durante la sua visita, anche se i Bormul attribuirono la cosa a un avvelenamento da molluschi che colpì molte casate in quella stagione. Qualche giorno dopo, lo zio ripartì, lasciandosi dietro alcune delle sue curiosità. I Bormul, non avendo spazio dove custodire questi oggetti indesiderati all'interno del maniero, li spostarono nella cripta di famiglia al di sotto della casa. Giacciono ancora laggiù, quasi del tutto dimenticati. Poco tempo dopo, alcuni abitanti dei quartieri di baracche della Città Esterna iniziarono a subire attacchi brutali da un assassino silenzioso che indossava un antico e consunto mantello da patriar. Molti hanno avvistato questo pallido assassino, ma nessuno è mai riuscito ad affrontarlo o a seguirlo fino al suo nascondiglio, in quanto pare fondersi nella nebbia cittadina dopo ogni nuovo delitto.

Casa Eomane

I quattro fratelli Eomane sono famosi in tutta la Città Alta per le scandalose feste in maschera che ospitano al loro maniero. Nysene Eomane, una **nobile** umana legale malvagia, ha l'abitudine di mandare inviti agli arrampicatori sociali più ambiziosi degli altri quartieri, con l'intenzione di intrappolarli alle sue feste. Essendo privi dei distintivi della Guardia, gli ospiti di Nysene rischiano di passare la notte in cella o in condizioni peggiori se vengono sorpresi nella Città Alta dopo il tramonto. Non avendo altra scelta, devono consegnarsi alla mercé di Nysene e dei suoi crudeli amici fino all'alba, quando potranno scappare. Fino ad ora, nessuno dei giocattoli di Nysene ha subito danni seri, ma i suoi giochi si fanno più audaci e più maligni a ogni nuova festa ed è solo questione di tempo prima che qualcuno si faccia male sul serio.

Sebbene i fratelli di Nysene (Dolandre, Rusorra e Trenteller) considerino questo comportamento imbarazzante e indegno del suo rango, non si curano abbastanza della cosa da fermarla: dopotutto, le vittime sono soggetti socialmente inferiori la cui incolumità non è importante al punto da distoglierli dai loro intrattenimenti personali. È probabile anche che i fratelli si rifiutino di ammettere la vera estensione del sadismo della sorella. Alcune delle fedi malvagie della città hanno iniziato a notare i giochi di Nysene, però, e la fede di Bane crede che quello di Casa Eomane sia un talento da coltivare.

Casa Hhune

Il potere degli Hhune sale e scende come le fasi lunari, ma le altre famiglie patriar nutrono un salutare timore nei loro confronti, in quanto gli Hhune vantano potenti contatti lungo tutta la Costa della Spada che potrebbero rendere la vita difficile ai loro aspiranti rivali.

L'anziana vedova Lutecia Hhune, una **nobile** umana legale malvagia, presiede questo minuscolo maniero. Lutecia ha dei fratelli con cui ha reciso i contatti, ma non ha figli, e deve affrontare la prospettiva di lasciare la sua dimora di famiglia a una branca detestata della famiglia quando morirà. Per evitarlo ha incaricato i bibliotecari del Gran Palazzo di setacciare le genealogie dei patriar per trovare un erede più accettabile.

La richiesta di Lutecia è stata assegnata a una bibliotecaria legata alla Gilda di nome Virmele, una **spia** umana legale malvagia che ha riscosso "generose offerte" da mercanti della Città Bassa e figure del mondo del crimine affinché fabbrichi un legame con la famiglia Hhune a loro favore. La posta in gioco non si limita alla tenuta dei patriar vera e propria, in quanto il defunto marito di Lutecia era un avido collezionista di mappe e un antiquario la cui biblioteca personale contiene molte rarità provenienti da terre lontane. Se Lutecia dovesse essere ingannata e privata di un erede appropriato, con ogni probabilità l'eredità della sua famiglia e la collezione del defunto marito finirebbero nelle mani di qualche figura senza scrupolo. D'altro canto, se la corruzione di Virmele dovesse venire alla luce, la Gilda potrebbe irritarsi per il fallimento di un progetto molto proficuo.

Lutecia ha un valletto di nome Kaddrus, un **cambion** che ha assunto la forma di un uomo prestante della metà dei suoi anni. Kaddrus è stato inviato da alcuni potenti nobili del Tethyr per proteggere i segreti della famiglia Hhune, che includono un legame con i Cavalieri dello Scudo, una società segreta collegata allo *Scudo del Signore Nascosto* (vedi pagina 225). Questo scudo è scomparso di recente dalle cripte sotterranee della tenuta Hhune e Kaddrus presta aiuto alle operazioni per recuperare lo scudo e punire i responsabili del furto. Lutecia si accontenta di lasciare questo compito nelle capaci mani del suo valletto.

Casa Rillyn

I Rillyn, ritenuti una delle più onorevoli famiglie patriar di Baldur's Gate, caddero in disgrazia alcune generazioni fa. Soltanto di recente sono rientrati in possesso della loro fortuna e il merito di questa impresa è da attribuirsi interamente a Yvandre Rillyn, una **veterana** umana neutrale che ha fatto ritorno a Baldur's Gate dopo molti anni di servizio presso i Pugni Fiammanti e altre compagnie mercenarie, una carriera iniziata come atto di ribellione nei confronti della sua testarda famiglia.

Intuendo che la sua famiglia aveva bisogno di una forma di sostegno finanziario a lungo termine, Yvandre ha aperto una scuola per spadaccini in una casa degli ospiti adiacente alla tenuta di famiglia. La Scuola Rillyn sta per diplomare la sua prima classe di studenti, che si sono tutti addestrati con Yvandre per almeno cinque anni e si sono guadagnati la sua approvazione dando dimostrazione di grande abilità. Dato che Yvandre è un'insegnante molto severa, i suoi studenti vanno giustamente fieri del risultato. Yvandre spera che diffondano il suo nome in tutta la regione e

procurino alla scuola una buona fama. Nel frattempo, continua a esaminare nuovi studenti, tenendo quelli che le sembrano promettenti e rifiutando gli altri. Alcuni di quelli che sono stati respinti, amareggiati da quella che vedono come un'umiliazione, covano ora rancore nei confronti di Yvandre e della sua casata.

Cittadella della Guardia

Le forze di guardia della Città Alta usano la Cittadella della Guardia come campo d'addestramento, caserma e uffici organizzativi. Una stalla ospita i cavalli da guerra della Guardia, mentre alcune celle della prigione possono ospitare i prigionieri ordinari in attesa di essere processati nel Gran Palazzo o imprigionati nella Torre Marina di Balduran.

Il Sommo Conestabile e Maestro delle Mura Osmurl Havanack, un nano degli scudi **veterano** legale neutrale, fedele fino in fondo ai suoi conestabili e poco avvezzo alle politiche cittadine, funge da castellano della Cittadella della Guardia. Havanack si assicura che la Cittadella sia rifornita a dovere, che le paghe siano distribuite correttamente dal tesoriere e che sia la Cittadella che le Vecchie Mura ricevano adeguata manutenzione. Punisce inoltre i soldati della Guardia accusati di misfatti (accuse che prende molto sul serio e su cui indaga al meglio delle sue possibilità). Il Sommo Conestabile Havanack è famoso per non tollerare alcun caso di cattiva condotta nei suoi ranghi, ma è pur sempre un singolo individuo e molte cose sfuggono alla sua attenzione.

Partendo dalla Cittadella, la Guardia conduce pattuglie regolari attraverso tutta la Città Alta e presidia le Vecchie Mura, di giorno e di notte. Molti ufficiali della Guardia sono a loro volta dei patriar e provengono da famiglie che vantano una lunga e orgogliosa tradizione di servizio a Baldur's Gate. Dato che molti membri della Guardia vivono nella Città Alta, conoscono bene i cittadini patriar e hanno sviluppato la notevole capacità di riconoscere al volo gli impostori. Molti membri della Guardia interagiscono con i cittadini degli altri quartieri soltanto alle porte e in genere solo in circostanze tese o ostili che non fanno altro che fomentare ulteriormente i pregiudizi.

Dato che pochi dei suoi membri hanno mai vissuto al di fuori delle mura privilegiate, la Guardia tende a essere cieca nei confronti delle difficoltà della vita quotidiana al di fuori della Città Alta. I soldati della Guardia si dimostrano diffidenti, se non direttamente sprezzanti, nei confronti dei membri delle classi inferiori, marchiati come "plebaglia" dai loro stessi modi. Sebbene molti ufficiali tentino di imporre un codice di civiltà nei confronti di tutti i Balduriani, tra i ranghi della Guardia serpeggia una forte corrente di antipatia nei confronti dei poveri, un atteggiamento che si esplicita più nell'arroganza che nell'ostilità vera e propria. Tranne che in circostanze insolite, la Guardia concede sempre il beneficio del dubbio a un patriar o a un residente della Città Alta, mentre non crede mai alla parola di un abitante della Città Esterna, se questa entra in contrasto con la versione di chiunque altro.

Gran Palazzo

Il Gran Palazzo è il centro di quasi tutte le attività governative a Baldur's Gate. Il Parlamento dei Pari e il Consiglio dei Quattro si riuniscono qui e ognuno dei quattro duchi dispone di un sontuoso ufficio e di sobrie sale degli incontri. I processi ai criminali, il calcolo delle tasse e gli incontri delle gilde di professionisti si svolgono tutti nel Gran Palazzo.

Molti processi penali sono presieduti da un giudice di rappresentanza nominato da uno dei quattro duchi e quasi tutti si risolvono in una semplice decisione amministrativa che vede le arringhe e la sentenza completate nel giro di pochi minuti. Ad eccezione dei casi in cui è presente un testimone imparziale o sussistono prove rilevanti da sottoporre all'attenzione della corte, la parola di un ufficiale dei Pugni Fiammanti o della Guardia sono sufficienti a condannare un imputato e il giudice non deve fare altro che timbrare un documento già preparato dalle guardie. Questo, ovviamente, alimenta un certo grado di corruzione, accentuata dall'arbitrarietà quasi assoluta con cui il giudice può avallare un'accusa o esonerare un sospetto. La corruzione e i tentativi di influenzare le sentenze sono pratiche ben diffuse nei tribunali e i giudici onesti sono figure tanto rare quanto temute.

Oltre a ospitare i processi, il Gran Palazzo conserva nelle sue biblioteche tutte le leggi, le ordinanze, i sunti e le delibere giudiziarie locali, gli esiti dei protesti, i registri degli atti, i contratti delle gilde, i resoconti dei censimenti e le genealogie di tutte le famiglie nobili e di quelle plebee di sufficiente importanza. Gli archivi risalgono alla fondazione della città e ospitano secoli di documenti meticolosamente mantenuti. Le biblioteche non fanno uso di uno schedario comune e districarsi tra i loro volumi, a volte ripetitivi o organizzati secondo criteri inspiegabili, può risultare snervante, quindi la maggior parte dei visitatori opta per pagare uno dei bibliotecari del posto affinché trovi ciò che serve.

Infine, il pianterreno dell'ala est del Gran Palazzo ospita un museo storico di Baldur's Gate e un mausoleo dedicato ai suoi molti duchi ed eroi. Statue di antichi notabili, incluso lo stesso Balduran, vegliano su sepolcri contenenti le ossa impolverate o, nel caso di Balduran, su una bara di vetro che contiene tutto ciò che resta del fondatore scomparso della città: i resti screpolati dal tempo del suo mantello, della sua spada lunga, del suo scudo e del suo cannocchiale preferito.

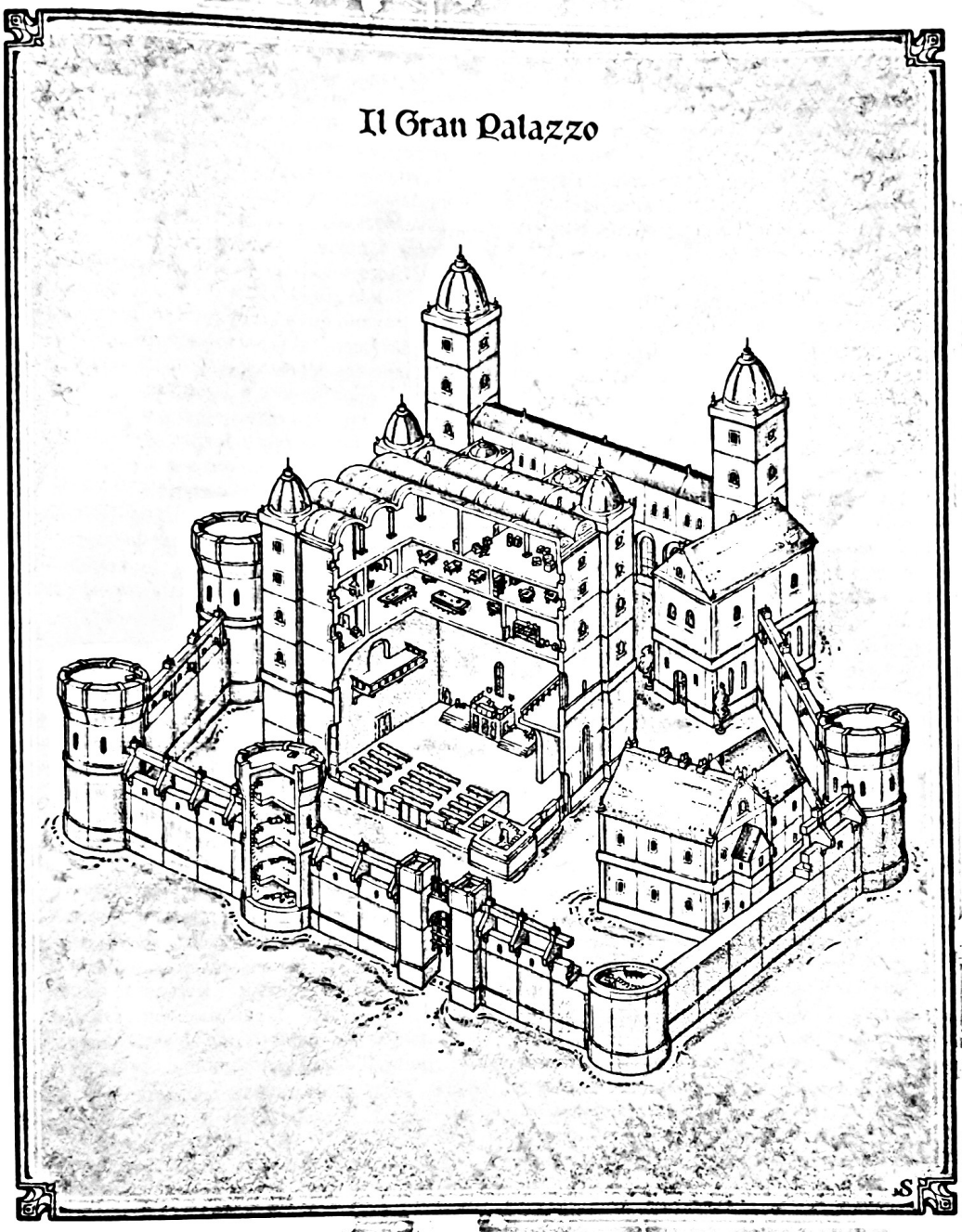
Il Piazzale

Per legge, tutte le compravendite commerciali che non si svolgono presso un locale dotato di licenza e tassato devono avvenire nel Piazzale, il più grande spazio civico e mercato pubblico cittadino. Ogni mattina, un flusso di venditori si riversa nella piazza per allestire le bancarelle ed esibire la merce trasportata sul posto da un piccolo esercito di portatori. Ogni sera, i venditori ricaricano le merci invendute sui carretti o pagano quote di affitto esorbitanti per usare i magazzini vicini.

Durante le ore del giorno, il Piazzale ospita un mercato vibrante e affollato dove chiromanti e artisti della truffa si danno da fare accanto a venditori che offrono a gran voce spezie, pesci, pellicce, profumi e altre merci di lusso provenienti da ogni angolo del continente e oltre. Nonostante la calca, il Piazzale è ben controllato e la Guardia tiene gli occhi aperti per scacciare gli eventuali borseggiatori. Ai musicisti di strada è vietato esibirsi, pena un'ingente multa e l'allontanamento dal mercato, quindi il Piazzale si dimostra più tranquillo dei caotici mercati della Città Esterna. Gli intrattenitori più silenziosi, come i burattinai e i prestigiatori, sono una presenza comune.

Jedren Hiller, il Balivo del Piazzale, è un **bandito** umano legale malvagio che assegna le posizioni delle bancarelle ai mercanti ogni mattina. I venditori di vecchia data e i mercanti che abitano nella Città Alta ottengono le posizioni più vantaggiose, mentre quelli meno conosciuti (o eccessivamente avari nell'elargire le "generose offerte" che Hiller si aspetta di ricevere) ottengono le posizioni meno ambite, negli angoli meno trafficati. La corruzione del balivo è leggendaria in tutta Baldur's Gate, ma pochi mercanti hanno una qualche alternativa e devono ungere le sue ruote, specialmente alla luce del fatto che i profitti di una buona giornata di vendite li compensano ampiamente della spesa.

Statua di Minsc e Boo. Per molti anni il Piazzale ha ospitato uno dei monumenti più amati della città: il Benamato Ranger, la statua di un possente guerriero


Il Gran Palazzo

in armatura completa che sfoggia un sorriso gioviale e tiene un criceto in mano. Di recente, tuttavia, la statua si è rivelata essere lo stesso eroe Rashemi, Minsc, e il suo "criceto spaziale gigante in miniatura", Boo, intrappolati dall'effetto di una magia pietrificante. Quando la magia è stata dissolta, ha liberato gli eroi, che ora sono tornati ad agire nel resto del mondo, ma il Piazzale ha perso buona parte del suo fascino. I mercanti si sono lamentati a gran voce e una statua sostitutiva di Minsc e Boo è stata rapidamente commissionata e collocata sul piedistallo che i veri eroi avevano occupato per molti anni.

La Cantina Sepolta

Sotto il Piazzale, si snoda un labirinto di depositi, cantine e tunnel soffocati di ragnatele noti complessivamente come la Cantina Sepolta. Ogni stanza lastricata è collegata alle altre da una serie di archi, spesso chiusi da inferriate dotate di serrature arrugginite ma ancora funzionanti. Alcuni tunnel salgono fino a edifici al livello delle strade, mentre altri sfociano sulle vie vere e proprie tramite ingressi protetti da grate o da tombini fognari. Esistono almeno due dozzine di entrate e uscite dalla Cantina Sepolta, anche se quelle note a tutti sono poche, e molte altre sono deliberatamente tenute segrete.

La maggior parte dei Balduriani conosce la Cantina Sepolta come locanda clandestina e bordello di cattiva fama. La Guardia e i Pugni Fiammanti non pattugliano mai la Cantina Sepolta e lasciano questo compito a una banda di picchiatori mascherati che si fanno chiamare i Cantinieri e che si occupano di mantenere l'ordine. Questa assenza pressoché totale di legge fa della Cantina Sepolta un luogo popolare dove quei discutibili personaggi che non rischierebbero mai di essere colti sul fatto nella Città Alta possono sbrigare i loro affari senza problemi. Le "sale dell'indulgenza" locali offrono gioco d'azzardo, prostituzione, intossicanti esotici e combattimenti tra animali (per esempio tra topi di fogna giganti e ragni delle dimensioni di un cane). Molti cittadini comuni che vogliono provare il brivido del pericolo fanno visita a queste aree della Cantina Sepolta.

Tuttavia, anche chi va in cerca di pericoli maggiori sarà accontentato. Vari venditori del mercato nero e grigio gestiscono sale nella Cantina Sepolta pesantemente rinforzate e approvate dalla Gilda, in cui spacciano armi, travestimenti illeciti, distintivi contraffatti della Guardia, veleni rari e altre merci di contrabbando. Per trattare con questi venditori, è necessaria l'approvazione della Gilda oppure "offerte molto generose" da versare ai Cantinieri.

Oltre a ospitare queste attività illecite, la Cantina Sepolta pare estendersi al di sotto di buona parte della Città Alta. I suoi tunnel si snodano sotto numerosi manieri dei patriar, banche, botteghe e perfino sotto lo stesso Gran Palazzo, collegandosi a false pareti negli scantinati e seminterrati di tutto il quartiere. Alcune delle pareti sono abbastanza sottili da consentire a chi origlia di scoprire piani delicati e relazioni scandalose di ogni genere.

Un uomo barbuto e smagrito di nome Heltur "Brandelli" Ribbond, un **assassino** umano neutrale malvagio, gestisce la Cantina Sepolta con modi untuosi e fin troppo affabili e uno smagliante sorriso che serve soltanto a rendere il suo volto sfregiato ancora più minaccioso. Nessuno ha mai visto Ribbond perdere la calma, nemmeno quando scaglia coltelli e bottiglie contro gli avventori più turbolenti con letale precisione. Tutti lo ritengono implicitamente un signore del crimine o un membro d'alto rango della Gilda.

L'Elmo e il Mantello

L'Elmo e il Mantello attira un insolito assortimento di patriar benestanti ma di poche pretese, nobili in viaggio, bardi famosi e abitanti ambiziosi della Città Bassa impazienti di mescolarsi con la gente che conta. La locanda è priva di troppi fronzoli, ma offre i suoi servizi in modo impeccabile e fa uso dei migliori ingredienti: offre pollo arrosto anziché pavoni o pernici e il pesce non ha mai quell'onnipresente patina tipica di Porto Grigio.

Il locale è composto da due edifici congiunti e gestiti dallo stesso personale. L'Elmo è un ostello con un ingresso sovrastato da un gigantesco elmo di ferro che un tempo, a quel che si dice, apparteneva a un gigante del fuoco. Il Mantello, leggermente più piccolo, usa come insegna un mantello Sunita svolazzante, drappeggiato sopra la sua veranda. Entrambi gli edifici sono decorati con una serie di trofei da avventurieri sia comuni che esotici, tra cui il busto di un unicorno in marmo e dal corno di bronzo, custodito nella sala comune dell'Elmo. Il suo corno, che spesso gli avventori strofinano per invocare la buona fortuna, è lucido come il giorno in cui fu creato.

L'Elmo e il Mantello attira da lungo tempo i figli e le figlie dall'indole più idealista delle famiglie patriar. Da molte generazioni questi giovani romantici, traendo ispirazione dal dio Lurue, si fanno chiamare i Cavalieri dell'Unicorno. Col passare del tempo, quella che era nata come una burla a cuor leggero è diventata una vera forza del bene attiva nel mondo esterno e molti dei primi cavalieri sono diventati famosi per le loro gesta eroiche. Oggi i Cavalieri dell'Unicorno continuano a usare l'Elmo e il Mantello come loro quartier generale informale. Il locale stesso è gestito da due membri a riposo, Vedren e Halesta (**cavalieri** umani neutrali buoni). La presenza della coppia ha una grossa influenza sul tipo di clientela che giunge alla locanda e il busto dell'unicorno nella sala comune dell'Elmo rende onore alle loro origini in queste sale.

Merci Esotiche dei Shore

Tendai e Khennen Shore (**popolani** umani caotici buoni) sono una coppia sposata che gestisce con successo una rivendita di carne essiccata, spezie, vasellame autentico e ricette tradizionali di importazione da Porto Nyanzaru, dove vive il resto della famiglia di Tendai. I loro assortimenti preconfezionati di cumino, coriandolo, zenzero, vari tipi di curry e sali colorati sono stati fondamentali per portare le prelibatezze della cucina del Chult sulle tavole dei patriar.

Nonostante il loro successo, gli Shore gestiscono i loro affari in modo diretto e modesto, attirando l'attenzione di vari investitori che vorrebbero comprare l'attività della coppia e ampliare il giro d'affari. Gli Shore non sono interessati a vendere, nonostante le molte offerte ricevute da varie famiglie di patriar e compratori anonimi. Di conseguenza, nelle ultime settimane, la bottega è stata oggetto di atti di vandalismo e i proprietari hanno ricevuto alcune lettere minatorie.

Pasticceria Harbreeze

Questa pasticceria, famosa per i suoi biscotti alla cannella dai colori appariscenti e le sue pagnotte di pandolce, è un'istituzione apprezzata in tutto il distretto. Il negozio sfrutta con efficacia il fiorente commercio di Baldur's Gate, utilizzando varie spezie rare nei suoi prodotti e offrendo una vasta selezione di tè esotici per la sua sofisticata clientela. È uno dei luoghi preferiti in cui i patriar si recano a fare quattro chiacchiere nel pomeriggio ed Ellyn Harbreeze, la tondeggiante proprietaria dai capelli rossi (una **spia** umana legale neutrale), è al corrente di tutti gli sviluppi significativi nelle cerchie sociali dei suoi clienti. Chiunque vada in cerca di qualche pettegolezzo sull'alta società farà bene a iniziare le sue ricerche alla Pasticceria Harbreeze.

Pergamena Srotolata

Questo tempio di Oghma, costruito in marmo bianco, dal tetto arcuato di un rosso vibrante decorato di foglie dorate, sovrasta i palazzi circostanti. Un vasto laghetto d'acqua limpida occupa una grande vasca sotto il tetto, costruito per produrre un'acustica straordinaria che consenta alle parole di un oratore di raggiungere chiaramente e senza sforzo il pubblico riunito. Questo fa del santuario un luogo molto popolare per matrimoni, cerimonie specifiche e giuramenti di vario tipo.

Stando alle leggende, se un bardo o un artista studia il proprio riflesso nella vasca per metà giornata e apre la sua mente al volere di Oghma nel farlo, avrà una visione che gli sarà d'ispirazione per la sua creazione successiva. Il periodo di riflessione può andare dall'alba al tramonto, da mezzanotte a mezzogiorno o occupare qualsiasi intervallo di tempo analogo. Tuttavia, dato che la Pergamena Srotolata si trova nella Città Alta, chi non risiede in quel quartiere viene allontanato dopo il tramonto.

Sala della Signora

Il tempio di Tymora a Baldur's Gate è fatto col tipico granito giallo locale, ha un tetto di tegole d'ardesia e si mescola in modo anonimo alle architetture circostanti. Di recente alla sua struttura sono stati aggiunti dei magnifici mosaici che raffigurano alcune anime che trionfano sulle sciagure del mare.

Oltre a ospitare cerimonie religiose formali, a cui molti fedeli di Tymora presenziano solo nei principali giorni di festa, il tempio ha lo scopo primario di accettare richieste e grandi donazioni dai supplicanti in cerca delle intercessioni del clericato. Per una lunga serie di ragioni, i Balduriani esitano a fidarsi della Guardia, dei Pugni Fiammanti o della Gilda. Quando credono che sia necessario ottenere aiuto da un'organizzazione influente, questi cittadini si rivolgono alla Dea Fortuna in cerca di aiuto. La Sala della Signora è pronta ad ascoltare le loro suppliche e ad accettare le offerte che le accompagnano. Sebbene le intercessioni del tempio spesso si esplicitino in benedizioni (magiche o comuni che siano), se il clericato si commuove per il racconto di una particolare ingiustizia, potrebbe chiedere agli anziani della chiesa il permesso di intercedere. Questo accade raramente, dato che la chiesa non è disposta a mettere a rischio la sua posizione intervenendo contro ogni specifica ingiustizia depositata sulla sua porta di casa. Tuttavia, i membri del clericato spesso contattano anonimamente gli avventurieri che frequentano la zona del tempio, patrocinando piccoli atti di giustizia tramite di essi ogni volta che possono.

Sala delle Meraviglie

Questo grosso e sontuoso palazzo funge da museo quasi-religioso per le magnifiche invenzioni fabbricate in nome di Gond. A differenza dell'Alta Casa delle Meraviglie, che porta un nome analogo e funge sia da tempio che da laboratorio dove sono custoditi i prototipi funzionanti non ancora pronti per il pubblico, la Sala delle Meraviglie ha lo scopo di esibire le ispirazioni di Gond già perfezionate. Ospita meraviglie che vanno dalle casseforti ingegnosamente costruite per sembrare dei normali mobili a creazioni ineguagliate come un'orchestra meccanica alimentata a vapore, un "drago" a vapore che alimenta un potente motore per spostare i pesi più massicci ed elaborati planetari e strumenti nautici. Le piccole targhe disposte sotto ogni piedistallo illustrano lo scopo di questi curiosi strumenti e riportano i dovuti riconoscimenti agli inventori e alle terre d'origine, quando queste informazioni sono note.

Circolano voci insistenti che parlano di una tesoreria sotterranea nascosta sotto la Sala delle Meraviglie e protetta da mostri meccanici. Queste voci sono fondate: sotto il grande altare nella Sala delle Meraviglie, si nasconde un complesso sistema di piastre a pressione che apre un passaggio segreto collegato ai sotterranei del tempio. È possibile seguire questo percorso fino a una serie di stanze di sicurezza protette da congegni meccanici. Alcune di queste stanze contengono i tesori della fede, mentre altre sono affittate agli individui più ricchi che desiderano custodire i loro trofei nel luogo più sicuro possibile.

Scudo Vigile

Il santuario di Helm a Baldur's Gate è costituito da una piccola cappella affiancata da due ali accanto alla porta e dotata di un occhio spalancato cesellato in argento sopra l'architrave. Alle funzioni religiose della cappella, partecipano regolarmente i membri della Guardia, i soldati dei Pugni Fiammanti, le guardie del corpo e chiunque altro si sobbarchi il peso e la responsabilità di proteggere gli altri.

Quando la Guardia o i Pugni Fiammanti chiedono aiuto, il clericato di Helm contribuisce a presidiare le mura cittadine e a respingere chiunque tenti di assalire le sue porte. Anche se il Dio dei Guardiani e i suoi fedeli svolgono i loro doveri imparzialmente e senza curarsi delle politiche cittadine, questo ruolo ha comunque procurato loro una nutrita dose di risentimento da parte degli abitanti della Città Esterna.

I chierici di Helm forniscono i loro servizi di guarigione a chiunque sia disposto a fare una donazione in oro o in armi. Come tradizione di vecchia data, esentano dalla donazione coloro che hanno subito gravi ferite per difendere gli altri. Questo dà adito a storie improbabili di tutti i generi che vengono raccontate alle porte dello Scudo Vigile, dove una schiera di rozzi lottatori o tagliagole della Gilda tenta di convincere il clericato di avere riportato le proprie ferite compiendo atti eroici.

Torre di Ramazith

Questa torre, alta sei piani e costruita in mattoni rossi secondo uno schema cilindrico simile a una pagoda, è considerata un monumento speciale da alcuni e uno sgradevole pugno in un occhio da altri. Fu costruita quasi un secolo fa dall'eccentrico mago Ramazith, un marinaio proveniente dal lontano Durpar che aveva accumulato una vasta conoscenza degli abissi marini... e una ricchezza altrettanto vasta. Ramazith non era famoso né per essere un marinaio degno di nota né un arcanista eccezionale prima di trovare il denaro richiesto per costruire la sua torre, e la fonte del suo successo resta un mistero.

Poco dopo il completamento della torre, Ramazith morì in circostanze misteriose. Qualcuno dice che fece una brutta fine dopo una sfortunata storia d'amore con una ninfa, ma altre voci persistenti affermano che la sua morte fu dovuta alla sua improbabile ascesa. Stando a una versione, la ninfa avrebbe reclamato vendetta per qualche terribile crimine che Ramazith aveva commesso contro il popolo della creatura per acquisire il suo potere, mentre un'altra ipotizza che Ramazith avesse pagato il suo successo con la sua anima. Qualunque sia la verità, la torre di Ramazith rimase vuota per vari decenni finché non fu acquistata da Lorroakan, un giovane e irascibile mago noto per i suoi gusti dispendiosi e per la sua perenne carenza di fondi. Lorroakan proviene dalla città di Athkatla al sud e, stando alle voci locali, sarebbe un Mago Incappucciato caduto in disgrazia e forse ricercato dalla potente Casata Selemchant dell'Amn.

Lorroakan, un **mago** umano neutrale, si guadagna da vivere incantando gli abiti affinché respingano l'umidità e la muffa, un'attività pratica ma umile che suggerisce che la sua padronanza della magia non sia poi così vasta. Questo potrebbe anche spiegare perché non abbia riaperto i piani superiori della torre, limitando le sue attività al pianterreno e a una piccola parte del primo piano.

Il costante bisogno di fondi da parte di Lorroakan ha spinto il mago a cercare dei mercenari disposti ad avventurarsi nei piani più alti della torre, ancora sigillati, per scoprire la fonte delle ricchezze del mago defunto. Il fatto che quel segreto abbia condotto Ramazith a una fine prematura e che Lorroakan non sia abile quanto il precedente padrone della torre (forse molto meno abile) non sembra toccarlo.

Tre Vecchi Barili

Questo locale, che trae il suo nome dai tre barili legati assieme e appesi a un palo che fungono da insegna, è molto popolare presso i membri attuali e quelli a riposo dei Pugni Fiammanti. Serve pasti semplici e sostanziosi, offre una buona gamma di vini e birre di qualità ma non troppo costosi e non tollera la clientela troppo turbolenta. Offre stanze per i pernottamenti a breve e a lungo termine e dispone di servizi di lavanderia, sartoria, riparazione e affilatura ai suoi ospiti. I prezzi ragionevoli e l'atmosfera accogliente hanno indotto vari mercenari dei Pugni Fiammanti ormai a riposo a farne la loro dimora a tempo pieno. Questi avventori regolari di vecchia data fungono anche da forze di sicurezza aggiuntive, cosa che fa dei Tre Vecchi Barili uno dei luoghi più sicuri dove i visitatori possano pernottare a Baldur's Gate.

I proprietari, tre fratelli coperti di verruche poco meno che sessantenni noti collettivamente come i "Tre Vecchi Rospi", si chiamano Alstan, Brunkhum e Klalbrot Wintersides, tutti **popolani** umani neutrali buoni. I Tre Vecchi Rospi sono famosi per avere il cuore tenero di fronte alle storie più strappalacrime. Tutti i cuochi e i servitori dei Tre Vecchi Barili sono orfani e vedove dei Pugni Fiammanti e la taverna organizza spesso raccolte di fondi per le famiglie di chi è rimasto menomato o ucciso in servizio. Tuttavia, i fratelli si dimostrano altruisti ma poco lungimiranti e spesso cadono vittima di qualche truffatore. In più occasioni, qualche malintenzionato ha rubato cifre tali da portare i Tre Vecchi Barili sull'orlo della bancarotta e i tre fratelli sono stati costretti a trovare aiuti esterni per recuperare i fondi perduti e mantenere la taverna in funzione.

Villa Vanthampur

La Duchessa Vanthampur non sopporta i fetidi pettegolezzi che aleggiano nell'aria del distretto di Borgo dei Manieri. Quindi la sua tenuta si trova nel distretto dei Templi della Città Alta, più lontano possibile dagli altri patriar, ma vicino quanto basta da risultare comunque visibile. Per ulteriori informazioni su questa tenuta, vedi il capitolo 1.

Città Bassa

Una serie di scoscesi distretti a forma di falce di luna forma il quartiere che ospita gli abitanti comuni di Baldur's Gate. La Città Bassa è un caotico groviglio di edifici dai tetti a tegola ammassati gli uni sugli altri e di strette vie lastricate attraversate da ponti e contrafforti concepiti per evitare che i debordanti caseggiati crollino sulle strade. Per quanto la Città Bassa possa essere affollata e rumorosa durante il giorno, quando i mille negozi brulicano di clienti, di notte il quartiere diventa inquietantemente silenzioso. Sebbene le strade buie siano illuminate da lampioni e frequentate da portatori di lanterne, sono tutt'altro che sicure e i cittadini che non devono gestire una taverna o un altro locale notturno tendono a chiudere le porte a chiave e a sprangare le loro pittoresche imposte quando dalle rive del fiume si alza la nebbia.

Quasi tutti gli abitanti della Città Bassa praticano un mestiere di qualche tipo. I crimini di tutti i generi dilagano, dalle piccole operazioni di contrabbando alle rapine e agli omicidi a viso aperto. Sebbene il governo cittadino tenti di arginare la criminalità pagando i Pugni Fiammanti per pattugliare le strade, a volte i mercenari si comportano più da esercito di occupazione che da forza di polizia vera e propria e sembrano più portati a spaccare teste indiscriminatamente che a condurre indagini delicate. Di conseguenza, la maggior parte degli abitanti è pronta a invocare l'aiuto dei Pugni quando è aggredita da evidenti criminali, ma anche a fare fronte comune unendosi in una squadra per guardarsi le spalle a vicenda e regolare i conti che richiedono più discrezione. In un ambiente del genere, le leggi sono spesso considerate suggerimenti: sebbene la maggior parte dei residenti sia composta soltanto da gente comune che desidera tirare avanti, c'è del vero nel vecchio adagio che recita che tutti hanno un segreto da nascondere a Baldur's Gate.

Le Porte

Le tre porte della Città Bassa sono ricche di significati logistici, storici e metaforici. Anche se non è necessario alcun distintivo per passare dalle porte collegate alla Città Esterna, l'uso di qualsiasi porta prevede un pedaggio di 5 mr e un'arbitraria ispezione dei carichi e degli individui sospetti.

Porta del Basilisco. Questa porta decorata con molte statue si apre nelle mura orientali della città e collega la Città Basa alla grande Strada della Costa, che attraversa buona parte della Città Esterna e si inoltra a sudest verso l'Amn, il Tethyr e il Calimshan.

Porta della Scogliera. Questa nebbiosa porta minore conferisce accesso al distretto di Ripa Scoscesa e ai suoi cimiteri. Stando a molte storie che si raccontano, Porta della Scogliera è infestata dagli spiriti dei vecchi cittadini che cercano di rientrare in città per fare ritorno alle loro case, ma la gente del luogo sa che le eventuali sparizioni sono più probabilmente da attribuirsi a una rapina improvvisata e a una lunga caduta fino al fiume sottostante.

Porta di Baldur. La più vecchia e meno imponente delle porte cittadine resta comunque il cuore della città. In qualità di unica porta che consente alla gente comune di entrare nelle Vecchie Mura, la Porta di Baldur incarna lo squilibrio di potere tra i patriar della ricca Città Alta e i popolani della Città Bassa. Un tempo era l'unica porta che conduceva al porto ed è ancora l'arteria principale che vede transitare le ricchezze dal porto alle dimore dei patriar.

Distretti

La Città Bassa è ripartita in vari distretti in base alla ricchezza, alla professione dominante e alle tradizioni. Queste divisioni fomentano tra gli abitanti della città una serie di stereotipi e rivalità che variano dal comico a insulti duri a morire e che possono presto sfociare nella violenza.

Brampton. Il distretto all'estremità est della Città Bassa è noto per la sua povertà e la sua posizione è la più svantaggiosa per i residenti che ambiscono a servire gli abitanti della Città Alta, ma la più vantaggiosa per contrabbandare le merci provenienti da Rivington senza pagare le tasse.

Catasta. Questo distretto con forte presenza della classe media può contare sulla presenza di vari negozi, ma tende a essere innanzitutto un distretto residenziale, che offre ai lavoratori cittadini case antiche a prezzi ragionevoli e soltanto una moderata probabilità di essere pugnalati per la strada.

Crinale Fiorito. Gli abitanti più ricchi ed eleganti della Città Bassa vivono nel distretto di Crinale Fiorito, da cui godono di una vista maestosa, dove tra un caseggiato e l'altro spuntano botteghe e locali alla moda e dove i terrazzamenti e i giardini pensili generano esplosioni di colori sgargianti.



Strada Ripida. Come via più diretta dal porto alla Città Alta attraverso la Porta di Baldur, Strada Ripida ha il vantaggio naturale di beneficiare dei soldi dei viaggiatori più ricchi: molti dei negozi di maggior successo si affacciano su queste vie drammaticamente scoscese. Questo fa di Strada Ripida il distretto della Città Bassa che i patriar tendono a visitare più frequentemente, quindi le pattuglie dei Pugni Fiammanti sono più frequenti del solito in quest'area.

Torre Marina. In questo distretto, tutto ruota attorno alla Torre Marina di Balduran (vedi pagina 193). I migliori armaioli e fabbricanti di armature si trovano qui, come anche le residenze dei mercenari dei Pugni Fiammanti e delle loro famiglie. Sale da ballo, arene, taverne e altre delizie si contendono le posizioni di spicco lungo il viale che conduce alla fortezza, nella speranza di essere il primo luogo in cui si imbatterà un mercenario impaziente di fare baldoria. Quando arriva il giorno di paga dei Pugni Fiammanti, questo distretto diventa l'angolo più chiassoso della città a causa dei soldati che festeggiano rumorosamente e improvvisano pittoresche risse di strada.

Via Est. La Via Est, che ospita la Porta del Basilisco, è la zona d'ingresso principale che si collega alla Città Esterna e al resto del mondo e offre servizi di tutti i generi ai viaggiatori grazie a una moltitudine di locande, portatori, scorte per carovane e così via, nonché ai residenti della Città Esterna in cerca di qualche lusso della Città Bassa a un prezzo ragionevole. Il flusso di viaggiatori e stranieri attraverso questo distretto fa della Via Est una delle parti più pericolose della città, dato che i criminali tendono ad aggredire chi non conosce bene la città e non ha contatti locali che vadano in cerca di vendetta.

Territori delle Squadre

Il fatto che le numerose squadre della città possano formarsi sia attorno a comunità geografiche che a quelle professionali significa che i loro territori spesso si sovrappongono o si estendono oltre i confini di un determinato distretto. I Manovali Portuali, per esempio, sono presenti in tutta la Città Bassa, ovunque un quartiere si affacci sulla riva, ma raramente tentano di imporre la loro autorità fuori dai moli e dalle banchine vere e proprie. Più comune è la situazione di gruppi come la Gilda dei Fruttivendoli o la Confraternita dei Barbieri, attive in ogni angolo della città senza controllare alcun territorio fisico vero e proprio, ma unendo le forze al puro scopo di proteggere i loro interessi professionali. Per molte di queste squadre, spesso non c'è bisogno di un luogo di incontro formale: i loro membri si incontrano quando e dove è necessario, nel magazzino di una bottega o attorno a un tavolo da cucina, e non si curano di vessilli e sigilli.

Tuttavia, è impossibile negare che certe squadre abbiano il dominio di certi angoli della città. A volte questo è il risultato di una comunità che forma una sua squadra nel tentativo diretto di controllare e proteggere il suo distretto. È il caso dei Cicisbei del Crinale Fiorito, rampolli dei mercanti più ricchi che affermano a gran voce che i Pugni Fiammanti non fanno abbastanza per proteggere la loro comunità e che colgono al volo ogni opportunità di dimostrare il loro coraggio pattugliando le taverne del distretto sfoggiando spade costose e fasce viola al braccio. Molto più spesso, un territorio fisico è definito dalla necessità di una squadra diffusa in tutta la città di avere un luogo di raduno pratico: è il caso del Sindacato dei Portatori e del Ceppo dei Macellai, che tendono a dominare la Via Est, in quanto i loro membri

VICTOR ADAME MINGUEZ

Incontri Casuali nella Città Bassa

d20	Incontro
1–6	Nessun incontro
7–10	Interazione innocua (si tira sulla tabella D)
11–16	Abitanti (si tira sulla tabella E)
17–20	Minaccia (si tira sulla tabella F)

Tabella D: Interazioni Innocue nella Città Bassa

d12	Interazione
1	Alcuni membri di una squadra con una fascia viola al braccio e gli occhi truccati (i Cicisbei del Crinale Fiorito) fermano i personaggi per avvertirli che li tengono d'occhio e che non devono ficcare il naso in giro.
2	Una cronista della Bocca di Baldur fa un cenno al gruppo, nella speranza di ottenere informazioni sulla storia di una sconvolgente cospirazione di qualche tipo.
3	Un uomo si offre di vendere al gruppo un occhio di vetro. Poco dopo, un ubriacone esce a passo strascicato dalla taverna della Sirena Timida, cercando il suo occhio scomparso in ogni anfratto.
4	Un becchino delle Onoranze di Candulhallow si avvicina al gruppo e chiede ai personaggi se hanno preso in considerazione l'ipotesi di un'assicurazione sulla non morte, mettendoli in guardia cupamente sulle loro responsabilità qualora i loro cadaveri dovessero fare danni post-mortem.
5	Scalm Shilvin delle Spedizioni della Via Est si fa beffe dell'armatura di un membro del gruppo. Si offre di applicare alla corazza un "repellente per raptor" al prezzo scontato di 10 mo.
6	Un uomo terrorizzato dai topi corre per strada a rotta di collo fino a urtare il gruppo e spiega di avere visto un branco di topi che si cibavano di un cadavere in un vicolo.
7	Il druido Torimesh offre a un membro del gruppo uno strano simbolo dipinto su un pezzo di corteccia. Spiega che l'Albero della Visione nel Parco dell'Intuizione l'ha inviato come messaggio.
8	Il più inaffidabile fanatico del tè della città invita il gruppo Da Jopalin per una tazza gratis della speciale miscela della sala da tè.
9	Una donna dai modi spicci fa amicizia col gruppo e informa i personaggi che Laraelra Thundreth ingaggia dei buttafuori alla Lanterna Bassa.
10	Una crepa tortuosa lungo la strada stride quando un determinato membro del gruppo ci mette il piede sopra. La crepa attraversa vari distretti, fino a raggiungere il Palazzo di Mandorcai.
11	Due marinai ubriachi invitano i personaggi a unirsi a loro per cantare una famosa vecchia ballata intitolata *Ostriche Molto Grosse*, ma si dimenticano in fretta le parole e se ne vanno a passi incerti.
12	Un "druido" fradicio e puzzolente arriva di corsa dalla direzione della Fortezza Fognaria. Se viene fermato, spiega in preda al panico che "qualcosa si è schiuso nel fango!"

Tabella E: Abitanti della Città Bassa

d10	Abitanti
1	2d6 membri di una banda o pirati (in entrambi i casi, **malviventi**)
2	1d4 + 1 mercanti ottusi (**popolani**)
3	1d6 **kenku** che pensano ai propri affari
4	3d6 membri infuriati di una squadra (**popolani**) protestano per la brutalità dei Pugni Fiammanti
5	2d4 soldati dei Pugni Fiammanti (**veterani**) di pattuglia
6	1d4 borseggiatori della Gilda (**spie**)
7	1d8 mendicanti (**popolani**)
8	1 cronista della Bocca di Baldur (**popolano**)
9	1d4 patriar (**nobili**) e 3d6 guardie del corpo (**malviventi**)
10	1 signore del crimine della Gilda (**capo dei banditi**) e 2d6 agenti (**banditi**)

Tabella F: Minacce della Città Bassa

d10	Minaccia
1	1d4 **sciami di topi**
2	1d4 **imp** invisibili
3	Una squadra di rapitori dei Tre Morti (Vedi il riquadro "Altri Incontri con i Tre Morti" a pagina 28)
4	Una squadra di assassini dei Tre Morti (Vedi il riquadro "Altri Incontri con i Tre Morti" a pagina 28)
5	Squadra di reclutamento di 1d4 + 1 **mezzogre**
6	1d6 agenti della Gilda (**spie**)
7	2d4 attaccabrighe di strada (**malviventi**)
8	1d6 mercenari dei Pugni Fiammanti (**veterani**) a cui gli avventurieri non vanno a genio
9	1 **fantasma** dell'Ospedale Portuale
10	1d4 **mimic** dissimulati da carico navale

si radunano presso la Porta del Basilisco per accedere facilmente ai recinti per il bestiame e alle carovane in arrivo.

A meno che non si verifichi un conflitto attivo tra due squadre, la maggior parte dei membri lavora volentieri con i membri di altre squadre e non sente la necessità di delimitare il proprio territorio. Dopotutto, un distretto ha bisogno di molte professioni diverse per prosperare, dai falegnami ai cuochi, dai negozianti agli speziali, e il fatto che un fratello o un coniuge spesso appartenga a una squadra diversa contribuisce a mantenere i conflitti tra squadre al minimo.

Atlante della Città Bassa

Di seguito, sono presentati in ordine alfabetico alcuni dei luoghi di maggiore interesse della Città Bassa. Questi luoghi sono anche indicati nella mappa della città (pagine 172–173).

Bocca di Baldur

La Bocca di Baldur, letta e ascoltata da tutti gli strati sociali, è il servizio principale di notizie e pettegolezzi della città. Avvalendosi di un piccolo esercito di portatori di lanterne, la Bocca diffonde notizie sia tramite la vendita di paginoni agli angoli delle strade, sia gridando riassunti delle storie più popolari ai passanti. Dai bassifondi della Città Esterna ai salotti dei manieri più eleganti, la Bocca è la fonte a cui i Balduriani si rivolgono per essere informati,

incitati e piacevolmente scandalizzati. Anche se certe notizie, come l'enunciazione delle nuove leggi approvate dal Consiglio dei Quattro o i risultati ufficiali delle elezioni, sono fornite direttamente dal governo, molte sono invece firmate da giornalisti indipendenti e i pronunciamenti ufficiali spesso compaiono direttamente a fianco di editoriali al vetriolo o di vignette politiche poco lusinghiere che prendono di mira proprio quei funzionari.

Ettvard Needle, un **popolano** umano caotico buono, gestisce questa attività in un magazzino ristrutturato nel distretto della Catasta inaspettatamente modesto. Needle è il figlio di un rinomato sarto della Città Bassa e ha sempre detestato il modo in cui gli abitanti della Città Bassa vengono trattati dagli altezzosi patriar. Ha fondato la Bocca di Baldur allo scopo di fornire maggior potere ai poveri della città attraverso quella che considera l'arma di cambiamento sociale più potente, l'informazione. All'inizio, si limitava a pagare i portatori di lanterne locali affinché gridassero le storie delle peggiori ingiustizie commesse dall'alta società, ma quando l'entusiasmo per questa iniziativa prese a crescere e molta gente iniziò a portargli ulteriori informazioni, cominciò a scrivere le storie da affidare ai suoi distributori (e nel farlo insegnò a leggere a molti di loro), per poi passare a vendere i testi scritti direttamente. Oggi Needle stampa i suoi paginoni a centinaia di copie, aiutato da alcuni scribi meccanici acquistati alla Sala delle Meraviglie e sovvenzionati dalle inserzioni pubblicitarie dei mercanti di tutta la città.

Anche se legata agli inserzionisti e tacitamente avallata dal governo cittadino, la Bocca non ha mai perso la sua vena populista. Needle si assicura prudentemente che il giornale resti abbastanza utile al governo da assicurarsi che la sua chiusura non rientri negli interessi di quest'ultimo, ma dedica il resto del giornale a quelle notizie che il governo preferirebbe insabbiare, dagli scandali degli aristocratici alle prove di corruzione, fino alla denuncia diretta delle varie minacce che incombono sulla città, sempre condite da una sana dose di retorica anti-elitaria. I suoi editoriali rivelano un debole per la sua amica Rilsa Rael, la signora del crimine della Gilda che controlla il Piccolo Calimshan. Anche se Needle detesta la Gilda, vede nelle tendenze egualitarie di Rilsa i semi di una potenziale eroina popolare e spera ingenuamente che la donna trasformi la Gilda, ora un'organizzazione criminale predatrice, in una forza di polizia comunitaria al servizio dei derelitti cittadini.

La Bocca di Baldur è una fonte ottimale di opportunità per gli avventurieri attivi in città, in quanto Needle è sempre alla ricerca di audaci "cronisti investigativi" disposti a indagare sugli eventi più strani o a fornire prove della corruzione dei potenti. Anche la semplice lettura del paginone può offrire opportunità di avventura attraverso le inserzioni pubblicitarie che mirano a reclutare mercenari, denunciano apparizioni di mostri non confermate e ignorate dai Pugni Fiammanti e altro ancora. Ovviamente, se gli avventurieri dovessero avere successo o fallire in qualche impresa di alto profilo, potrebbero vedere le loro caricature o i resoconti delle loro imprese comparire nell'ultima edizione della Bocca.

Casa dei Contabili

Questa fortezza dalle solide mura è il fulcro del commercio di Baldur's Gate da secoli e funge principalmente da banca e da cambio valuta.

In parte fortificazione e in parte banca, la Casa dei Contabili si affaccia sul mare e i suoi due piani superiori, privi di finestre, sono rigidamente sorvegliati. La maggior parte dei clienti non va mai oltre gli uffici a pianterreno, ma la maggior parte della Casa dei Contabili si estende sottoterra, affondando nel fango come una radice di pietra cilindrica. È qui che si trovano le leggendarie tesorerie dell'edificio, dove i patriar cittadini e i mercanti di tutto il mondo custodiscono quegli oggetti che ritengono troppo preziosi per essere affidati a misure di sicurezza inferiori. Soltanto le guardie umanoidi di comprovata fedeltà sono autorizzate a scendere nelle profondità della Casa dei Contabili. I tortuosi corridoi sotterranei sono invece pattugliati da **golem di pietra**, mentre gli **elementali dell'acqua** nuotano in cerchio nei canali allagati più esterni, che impediscono ai ladri di scavare dei tunnel per raggiungere le tesorerie protette magicamente.

Un nano dorato legale malvagio di nome Rakath Glitterbeard (**capo dei banditi**) funge da gestore della banca e da tesoriere capo del corpo di banchieri cittadini, l'Onorevole Ordine dei Prestasoldi. Inoltre, cosa ancora più importante, è anche il signore del crimine della Gilda per Strada Ripida e controlla gli usurai minori e gli spezzaossa che offrono credito ai clienti più disperati della città, nonché un gruppo di ladri dichiarati. I tesori rubati nel corso di innumerevoli colpi sono custoditi nelle tesorerie della Casa dei Contabili assieme ai depositi più legittimi, protetti dalle mura della banca e dalla rete di politici influenti e spietati usurai gestita da Rakath. Tra la sinistra reputazione del nano e le leggendarie misure di sicurezza della banca, pochi ladri prendono in considerazione la possibilità di rapinare la Casa dei Contabili... ma chiunque ci riuscisse, probabilmente si sistemerebbe per tutta la vita.

Casa della Maestria di Garmult

Questo largo edificio a tre piani, in parte scuola e in parte birreria, si erge precariamente su una strada di Via Est. Gestita da Garmult (**gladiatore** umano neutrale buono) che è artista marziale di genere non definito e di età avanzata, la Casa della Maestria offre ogni tipo di addestramento marziale agli aspiranti guerrieri della città ed è usata come luogo di ritrovo abituale dalla squadra della Legione Senza Vessillo. Garmult aiuta il caposquadra Dezri "Fegato" Lamouer assegnando i mercenari giusti ai clienti giusti. Ingaggia inoltre alcuni membri che tengano dei corsi nell'atrio a cielo aperto dell'edificio, mentre altri membri osservano dalle balconate circostanti. In un qualsiasi momento, sul posto c'è sempre qualche veterano mercenario che racconta qualche storia o è in attesa di un contratto.

Sebbene chiunque possa pagare Garmult per studiare nella Casa della Maestria, solo chi ha aderito alla Legione Senza Vessillo ha diritto a socializzare e a cercare lavoro qui. Chi si presenta a tale scopo viene invitato a partecipare a uno scontro amichevole nell'atrio, solitamente contro Garmult. Se fa una buona impressione a Garmult, viene accettato con una risata e una robusta stretta di mano, nel qual caso Garmult è ben felice di mostrare ai nuovi membri i contratti da guardia del corpo e gli altri lavori disponibili, incassando soltanto una limitata tariffa da mediatore. Anche se non tutti i membri della Legione accettano di buon grado i nuovi arrivati, Garmult tollera soltanto i combattimenti consensuali e non letali all'interno della scuola. Pochi membri sfidano l'autorità di Garmult, per non rischiare di essere tagliati fuori dai contratti futuri.

Casa della Regina delle Acque

La Casa della Regina delle Acque, il più vecchio tempio di Baldur's Gate, si aggrappa al suo enorme molo come un mostro uscito dagli abissi. Le sue mura di pietra corrono oltre il bordo e si immergono nelle acque fangose del fiume. In fono al molo, un'enorme fontana a forma di nave affondata spruzza verso il cielo un potente getto d'acqua, ricordando ai fedeli il prezzo da pagare quando Umberlee non viene appagata.

La minacciosa Allandra Grey, una **sacerdotessa** umana caotica malvagia, guida la schiera di servitrici delle onde del

tempio, quasi tutte donne rese vedove o orfane dal mare. I Balduriani comuni vedono raramente le servitrici delle onde e non entrano mai all'interno del tempio. Quando i fedeli desiderano fare un'offerta, devono suonare un campanello alla porta. Due servitrici delle onde (**accolite** umane caotiche malvagie) rispondono alla chiamata: una accetta l'offerta e la porta all'interno, mentre l'altra recita una breve preghiera sulla soglia. Una volta recitata la preghiera e riscossa la donazione, si fanno indietro e richiudono la porta.

Anche se nessuno dall'esterno sa spiegare con esattezza come le finanze del tempio funzionino, le arcigne servitrici delle onde non comprano quasi nulla al mercato ad eccezione dell'essenziale. Il resto delle decime viene trasportato in solenne processione in fondo a una scalinata ricoperta di muschio che corre lungo le mura esterne del tempio e scende nell'acqua torbida. Le servitrici delle onde scompaiono sotto la superficie dell'acqua per qualche minuto, per poi fare ritorno a mani vuote. Tutti si chiedono che fine facciano i tesori e qualcuno suggerisce che siano nascosti in qualche cripta sott'acqua. Altri credono che i doni siano portati via da Umberlee in persona. In realtà, le servitrici delle onde lasciano i tesori in fondo alla scalinata, dove vengono recuperati nel giro di un'ora da 2d6 **sahuagin** guidati da una **sahuagin sacerdotessa**. I sahuagin compiono un lungo viaggio fin dal Mare delle Spade per ottenere questi tesori e, in cambio, evitano di attaccare la città, il suo porto e le navi che salpano da essa.

Se le servitrici delle onde desiderano che capiti qualcosa di male a una nave o al suo equipaggio, lasciano in acqua una cozza assieme al tesoro. Quando la cozza si apre, recita magicamente fino a 25 parole in Comune, fornendo ai sahuagin le informazioni che consentiranno loro di identificare la nave. La sahuagin sacerdotessa usa un incantesimo *linguaggi* per tradurre le parole della cozza, poi lancia un attacco contro la nave nella successiva notte di novilunio.

Curiosità Stregonesche

Questo alto edificio a pianta circolare è sormontato da un tetto a cupola in vetro istoriato che proietta fasci di luce colorata su vari piani a tetto aperto, sorretti da colonne di legno e collegati da scalinate e scale a pioli. Mentre gli alloggi ai piani superiori sono occupati da piante rare e librerie, il pianterreno è uno dei più popolari negozi di magia cittadini. Entro le sue mura dall'aspetto delicato ma magicamente rinforzate, i clienti possono comprare e vendere ogni genere di curiosità e di oggetti magici comuni dall'eccentrico negoziante di nome Rivalen Blackhand, un **mago** umano neutrale con la mano destra avvizzita.

Blackhand ha quasi sempre delle *pozioni di guarigione* disponibili per la vendita. Solitamente tiene anche a portata di mano 500 mo per comprare gli oggetti magici più interessanti di quelli che gli vengono proposti, anche se è un abile contrattatore e raramente paga gli oggetti a prezzo pieno.

Attualmente, il mago è stretto nella morsa di un insolito racket di protezione. La sua presunta apprendista Gilligunn, una gnoma delle rocce **spia** neutrale malvagia, è in realtà un membro della Gilda. Ogni volta che Blackhand effettua una transazione di una certa entità, Gilligunn segue di nascosto il cliente e guida un nutrito gruppo di sicari della Gilda a tendergli un'imboscata qualche giorno dopo, ben sapendo che il soggetto poterà con sé una grossa somma di denaro o un oggetto magico prezioso che può essere rivenduto a Blackhand. Anche se il negoziante non è entusiasta di questa situazione, la Gilda varia i suoi schemi quanto basta da non attirare i sospetti su di lui, e deve comunque ammettere che è sempre meglio che pagare una quota di protezione personalmente.

Da Jopalin

Un mezzelfo **malvivente** neutrale malvagio di nome Jopalin, dopo avere ereditato questo edificio da suo padre, lo trasformò da una malfamata taverna portuale in una ricca ed elegante casa da tè. Molti rimasero stupefatti nel vedere un locale tanto sofisticato spuntare in mezzo alla clientela di bassa lega del porto, ma nessuno può negare che la miscela speciale offerta dal proprietario mezzelfo non dia assuefazione. Jopalin include delle foglie di bella di notte scura nel suo tè, cosa che sviluppa una graduale dipendenza in coloro che lo bevono. Molti non si rendono mai conto di questo effetto e sanno solo che hanno una voglia smodata di questo tè, che considerano superiore a tutti gli altri. Anche per chi scopre la truffa è ormai troppo tardi e non c'è altra scelta che continuare a tornare al locale. Jopalin tiene d'occhio personalmente tutti i clienti e si assicura che soltanto quelli dall'aspetto più vulnerabile ricevano il tè "speciale", evitando di destare sospetti in chiunque potrebbe reagire combattendo qualora scoprisse la verità.

Jopalin gestisce anche uno spaccio di bella di notte più squallido e tradizionale nell'umido seminterrato del negozio, per servire gli assuefatti comuni e quelli che hanno sviluppato una tale dipendenza dal tè da non poter più passare per clienti normali. Questi casi disperati vengono fatti entrare tramite un ingresso nell'edificio adiacente onde evitare sospetti. Un gruppo di malviventi tiene d'occhio una dozzina di lerce brandine, riscuote le tariffe per conto di Jopalin e distribuisce le dosi di bella di notte. Jopalin, un individuo alquanto paranoico, vive in uno sfarzoso attico protetto da una nutrita serie di trappole e situato sopra la sala da tè.

Fortezza Fognaria

Come molte città portuali, Baldur's Gate tradizionalmente riversava i suoi liquami fognari nel fiume e lasciava che la corrente trasportasse i suoi problemi altrove. Man mano che la città cresceva, tuttavia, questa pratica iniziò a inquinare gravemente il fiume e una coalizione di druidi e di patriar decise di costruire la Fortezza Fognaria.

Questa struttura, composta da tre torri costruite nelle mura all'estremità occidentale del distretto di Torre Marina, era concepita per filtrare i liquami fognari appena prima che si riversassero nel fiume, usando le sue vaste cisterne sigillate piene di vegetali magicamente potenziati per purificare gli effluvi. Anche se la struttura era una meraviglia di magica ingegneria ecologica, i cittadini dimostrarono una particolare noncuranza nello smaltimento dei loro stessi rifiuti e le sovvenzioni crollarono rapidamente. Da allora, la Fortezza è diventata l'ombra del glorioso progetto di un tempo e fa fatica a impedire che i peggiori rifiuti di Baldur's Gate raggiungano il corso d'acqua.

Oggi la struttura è ancora in funzione, ma per lo più come quartier generale e rifugio della squadra dei Custodi Fognari. Molti dei "druidi" e dei tecnici che gestiscono la struttura sono in realtà tutt'altro, vale a dire una squadra specializzata in furti che sfrutta la posizione della fortezza per spostarsi attraverso la rete di condutture e cisterne fognarie cittadine. Grazie a questo labirinto di tunnel, riescono a contrabbandare merci e a condurre mirabolanti furti con scasso. Di tanto in tanto, si spacciano anche per cacciatori di mostri sotterranei e guide pagate disposte a condurre i visitatori nelle viscere della città.

Il capo dei Custodi Fognari, Genamine Kopali (**assassina** umana neutrale malvagia) funge anche da signora del crimine della Gilda per il distretto di Torre Marina. Oltre a una banda di poco di buono, la sua squadra include anche vari **druidi** veri e propri che mantengono in funzione la struttura e controllano le varie bestie da guardia della squadra, tra cui alcuni **cumuli striscianti** dall'odore

dolciastro che vivono all'interno delle cisterne e che si agitano come parte del processo di purificazione. Mortlock Vanthampur (vedi pagina 26) paga Genamine per tenerlo informato delle strane attività nelle fogne. Mortlock, a sua volta, riferisce tutto ciò che apprende a sua madre, la Duchessa Thalamra Vanthampur.

Fuochi d'Artificio di Felogyr

Dagli sfiati e dai comignoli di questa struttura in pietra a quattro piani, si innalzano costantemente colonne di fumo dai colori più insoliti. Dall'elegante sala di esposizione che occupa i due piani inferiori, l'alchimista Avery Sonshal (**mago** umano neutrale) gestisce un longevo monopolio della produzione di *polvere nera* a Baldur's Gate.

Anche se la *polvere nera* è riservata al Consiglio dei Quattro e all'Alta Casa delle Meraviglie di Gond, il negozio vende al pubblico molti altri oggetti alchemici minori, dalle torce con fiamme colorate alle granate fumogene fino ai fuochi d'artificio, alcuni potenziati con innocue illusioni. Sebbene l'accesso al laboratorio senza finestre che occupa i due piani superiori dell'edificio sia severamente vietato e la sua scalinata sia bloccata da una gigantesca porta blindata e da un **malvivente** ingaggiato presso la Legione Senza Vessillo, il buon Avery dai folti basettoni è solitamente ben lieto di chiacchierare con i clienti e gli altri appassionati di alchimia ai piani inferiori.

Al momento, però, Avery è visibilmente turbato. Di recente, qualcuno è riuscito a fare irruzione al laboratorio dei piani superiori mentre lui dormiva e a rubare quattro barilotti di *polvere nera*, lasciando al loro posto il disegno di una fenice. Avery è terrorizzato da ciò che i ladri potrebbero fare con la polvere: sa fin troppo bene che chiunque sia in possesso di una simile quantità di *polvere nera* potrebbe far saltare in aria una parte del Gran Palazzo, della Roccia del Dragone o di qualsiasi altra fortificazione. Tuttavia, per quanto queste possibilità possano apparirgli terrificanti, Avery è preoccupato soprattutto per se stesso: la custodia della *polvere nera* è una sua responsabilità e non può denunciare il furto al governo senza essere punito per negligenza, ma se resta in silenzio e i ladri usano la polvere, rimarrà comunque implicato. L'unica soluzione è ingaggiare qualcuno di discreto e fidato che rintracci i barilotti scomparsi di *polvere nera* e glieli riporti prima che sia troppo tardi.

Se la *polvere nera* prende fuoco, viene lasciata cadere o viene maneggiata bruscamente in altri modi, esplode e infligge danni da fuoco a ogni creatura o oggetto entro 6 metri da essa: 1d6 nel caso di una manciata, 9d6 nel caso di un barilotto. Superando un tiro salvezza su Destrezza con CD 12 si dimezzano i danni. Se qualcuno lancia *dissolvi magie* sulla *polvere nera,* la rende permanentemente inerte.

Il Cinghiale Che Ride

Con il suo menu malandrino dove tutte le portate della colazione sono state ribattezzate in modo sagace, il Cinghiale Che Ride ha sempre avuto l'intenzione di suscitare un vespaio nel quartiere dei benpensanti di Crinale Fiorito. Tuttavia, il vespaio attuale è superiore a quello che la proprietaria Jentha Allinamuch, una halfling cuoreforte **popolana** caotica buona, potesse immaginare. Negli ultimi sei mesi, vari cadaveri sono stati rinvenuti nel vicolo sul retro della locanda dell'halfling. Le vittime ammontano ormai a più di una dozzina, senza che nessun testimone abbia mai visto come siano arrivate fin lì. In apparenza le vittime non hanno nulla che le accomuni: appartengono a età, razze, generi e classi sociali di ogni tipo e sono scomparse da vari punti diversi della città... tuttavia, tutti sono fermamente convinti che l'assassino sia lo stesso, dato che su ogni vittima compaiono dei tagli ricurvi all'altezza dei polsi e una ferita perforante che arriva fino al cuore. L'intero quartiere è ancora in fermento per i delitti, ma finora i Pugni non sono riusciti a trovare alcuna traccia che possa condurli fino a quello che la gente del luogo ha già timorosamente soprannominato l'Assassino del Falcetto. Gli affari colano a picco, Jentha è impaziente quanto le famiglie delle vittime di trovare risposte ed è disposta a pagare degli investigatori indipendenti che rintraccino l'assassino. In realtà, l'assassino non è una persona sola, bensì un gruppo di cultisti dei Tre Morti che cerca di diffondere la paura in città (vedi "Mattatoio dei Garretti di Maiale" a pagina 197).

La Lama e le Stelle

Questa comoda locanda traeva il suo nome dall'insegna originale, uno scudo di legno incantato. Lo scudo circolare era dipinto di nero e mostrava l'immagine di una sciabola d'argento ricurva e impugnata da un braccio esile e pallido. Un incantamento posto sullo scudo faceva scintillare uno stuolo di luci simili a stelle attorno alla lama della sciabola. La vecchia locandiera di La Lama e le Stelle, una mezzorca **bandita** caotica neutrale di nome Aurayaun, era solita insistere che l'effetto illusorio era l'unica magia dello scudo e che faceva esattamente quello che doveva fare: attirare clienti.

Tuttavia, pare che ci fosse dell'altro in quello scudo, dato che in tempi recenti sia Aurayaun che lo scudo sono scomparsi. Da allora, la preoccupata moglie di Aurayaun, Lupin, una **popolana** umana caotica buona, gestisce la locanda da sola e dichiara a gran voce che c'è qualcosa di losco nella scomparsa di Aurayaun, ma non ha idea di cosa sia accaduto di preciso.

Sebbene Aurayaun non parlasse quasi mai del suo passato, a detta di Lupin non aveva nemici, almeno che lei sappia. Lupin si rifiuta testardamente di accettare la conclusione a cui sono giunti i Pugni Fiammanti, vale a dire che sua moglie l'abbia semplicemente abbandonata. Un vagabondo locale afferma di avere visto Aurayaun arrampicarsi per rimuovere lo scudo dell'insegna la notte in cui è scomparsa, per poi svanire in un vicolo assieme a una figura incappucciata. Da allora, tuttavia, Lupin ha ricevuto dei pacchi contenenti vari frammenti dello scudo fatto a pezzi, dove ogni frammento mostrava una minuscola costellazione. Lupin è convinta che si tratti di una mappa, ma non sa dire a cosa conduca, o se la destinazione sia terrestre o celestiale. Tuttavia, è disposta a pagare pur di scoprirlo.

Lanterna Bassa

Questa vecchia nave a tre alberi ondeggia dolcemente nell'acqua lungo il Molo di Via Rivatempestosa, sul lato est del porto. La nave, una nota taverna e sala delle feste, non è più in grado di navigare e ha un disperato bisogno di riparazioni.

Nei giorni e nelle serate calde, i clienti più rispettabili si siedono ai tavoli del ponte superiore, alla luce delle lanterne pensili, e fumano e bevono tra una scommessa e l'altra, mentre quelli più scalmanati si radunano ai bar e ai tavoli da gioco dei ponti sottostanti.

Per ulteriori informazioni su questo locale, vedi il capitolo 1.

Onoranze Funebri di Candulhallow

Fin da quando chiunque riesca a ricordare, gli elfi della luna della famiglia Candulhallow hanno gestito il piccolo parco di carri funebri cittadini. Sebbene i membri della famiglia si occupino raramente di condurre i carri funebri di persona, i loro taciturni agenti sono una vista onnipresente in città, pronti a raccogliere i cadaveri e a

usare i loro carri trainati a mano per portare i loro carichi avvolti nei sudari fino al Santuario della Sofferenza o a uno dei cimiteri esterni, sovvenzionati dagli stipendi cittadini e dalle mance lasciate dai parenti dei cari estinti.

In realtà, i Candulhallow si sono arricchiti in segreto grazie a una serie di truffe collegate ai defunti. La prima consiste in un accordo segreto di contrabbando con Keene Nove-Dita e prevede che i Candulhallow nascondano vari oggetti di contrabbando nei sudari dei cadaveri, che le guardie e gli esattori delle tasse non controllano mai. Ancora più macabre sono la raccolta e la vendita di cadaveri e parti del corpo assortite ai necromanti e ai cultisti della città. La prima tra questi clienti è la matriarca della famiglia, Leylenna Candulhallow, un'elfa della luna **maga** neutrale malvagia che tiene per sé i defunti più rari e pregiati per usarli nei propri esperimenti e li sostituisce con i cadaveri di qualche senzatetto o con qualche bara piena di pietre. Se gli affari loschi della famiglia dovessero venire alla luce, la città ne resterebbe sicuramente sconvolta e probabilmente Leylenna sarebbe costretta a rivelare il suo elaborato capolavoro di necromanzia, un'evoluzione dell'arte e della vita, che sta assemblando lentamente da mesi nel suo scantinato.

Ospedale Portuale

Alcune generazioni fa, un focolaio di polmonite ballerina particolarmente contagioso (un'epidemia letale che provocava fitte di tosse incontrollate che uccidevano la vittima, mentre i suoi arti tremavano violentemente) spinse molti Balduriani a rivedere il loro approccio alla medicina. Quando molti singoli contagiati si recarono presso i loro rispettivi clericati per essere guariti, la malattia non fece altro che diffondersi più in fretta, in quanto le vittime si spostavano da un luogo di culto della città all'altro, affollando le sale di ogni tempio. Dopo questo disastro, la Città Bassa decise di organizzarsi meglio. Mentre i patriar potevano sempre permettersi di ricevere visite a domicilio e di beneficiare di sacerdoti e medici personali, i popolani sovvenzionarono la costruzione di un'unica, grande struttura dove chiunque potesse recarsi per ricevere cure. Nella speranza di non vedere più ogni cerimonia interrotta da qualche congregante contagioso, molti templi cittadini offrirono volentieri alcuni dei loro chierici affinché prestassero servizio alla struttura. Ovviamente, è ancora il denaro a determinare la qualità delle cure, in quanto i chierici raramente lavorano gratuitamente e chi non ha fondi a sufficienza spesso finisce nel seminterrato minacciosamente sporco dove lavorano gli apprendisti chirurghi, ma se non altro chi ha bisogno di cure sa dove rivolgersi per ottenere aiuto. L'ospedale è perennemente a corto di personale, specialmente nelle corsie riservate agli abitanti poveri della Città Esterna, ed è afflitto da costanti problemi di sicurezza, che vanno dai pazienti infuriati ai non morti che si animano spontaneamente, dai trattamenti amorali o sperimentali dei sacerdoti delle fedi non buone ai prelievi eccessivi dalle riserve di narcotici antidolorifici.

Forse è indicativo della natura di Baldur's Gate il fatto che i funzionari cittadini abbiano deciso di costruire l'ospedale proprio accanto alla Porta della Scogliera, comodamente vicino al cimitero e più lontano possibile dai distretti più ricchi.

Palazzo di Mandorcai

Questo palazzo, l'unico sfregio che deturpa l'elegante distretto di Crinale Fiorito, è comparso dal nulla nel cuore della notte, occupando quello che prima era un tratto di terreno vacante. Servito dai taciturni membri di un nutrito personale, questo imponente edificio ha ospitato vari festini per le figure di spicco della Città Bassa, indetti da un eccentrico e cupo mago umano di nome Mandorcai. Poi, così com'era arrivato, Mandorcai ha chiuso all'improvviso le porte del maniero ed è scomparso dalla vita pubblica. I curiosi del posto che sono andati a sbirciare dalle finestre hanno riferito di avere visto un maniero completamente deserto, la cui mobilia sembrava inutilizzata da anni. Tuttavia, di lì a poco alcuni individui di varie zone della città hanno iniziato a ricevere un invito a visitare il palazzo, scritto in argento su un foglio di carta nera ripiegato a forma di pentagono.

Chi è entrato nel palazzo presentandosi all'appuntamento non ne è mai uscito. Dopo una manciata di queste sparizioni, una squadra di Pugni Fiammanti ha fatto irruzione nel palazzo. Ne sono usciti soltanto due membri, che balbettavano frasi senza senso su stanze che si muovevano e su mattatoi grondanti sangue e pieni di uncini e catene. Nessun manovale è disposto ad abbattere il palazzo e così il Consiglio dei Quattro ha fatto sbarrare le porte, ma ha lasciato l'edificio in piedi. Da varie decadi ormai, nessuno è stato più visto entrare o uscire. Di tanto in tanto i piccoli inviti neri compaiono ancora sulle soglie dei cittadini, ma nessuno sa dire se siano autentici o se si tratti soltanto di uno scherzo innocuo.

In realtà, Mandorcai ottenne le sue conoscenze dell'occulto e il palazzo magico grazie a un patto con gli obesi **diavoli delle catene** gemelli Kyrix e Valisog. Per molti anni Mandorcai tenne fede al patto offrendo mortali in sacrificio agli immondi, ma poi un'involontaria violazione del contratto ha consentito ai diavoli di trascinarlo urlante nei Nove Inferi. Da allora, le fameliche trappole e i poteri di mutaforma del palazzo sono rimasti assopiti. Di recente, tuttavia, un gruppo di **cultisti** ha fatto irruzione nella casa nel tentativo di reclamarne i suoi empi poteri. Anche se i cultisti non hanno ancora capito come entrare in comunione con i diavoli delle catene, quando lo faranno probabilmente saranno privi delle salvaguardie che Mandorcai era riuscito a ottenere e gli immondi potrebbero scatenare un disastro nell'intero distretto.

Parco dell'Intuizione

Quarant'anni fa, un nano degli scudi **druido** legale neutrale di nome Torimesh fece ritorno in città dopo decenni di avventure in terre straniere e acquistò questa piccola parte della collina. L'area era troppo ripida per potervi costruire sopra e da anni veniva usata come discarica illegale: gli abitanti del luogo si recavano in cima al promontorio roccioso e scaricavano i rifiuti oltre il margine del terrapieno. Invece di sgombrare i detriti, Torimesh usò la magia per nutrire le piante locali, facendo crescere una verdeggiante foresta al di sopra dei rifiuti. I detriti si arrugginirono e si sfaldarono e là dove un tempo c'erano alti cumuli di vecchi rifiuti crebbe un soffice strato erboso e un fitto sottobosco attraversato da piccoli canali e tunnel. Decise di usare questo posto rimesso a nuovo come parco pubblico, spiegando che i poveri avevano bisogno di entrare in contatto con la natura quanto i ricchi patriar dotati dei loro giardini ben curati. Lo stesso Torimesh vive in una piccola capanna adiacente al promontorio roccioso sporgente ancora oggi conosciuto come Roccia della Discarica.

L'attrazione principale del Parco dell'Intuizione è l'Albero della Visione. Piantato da Torimesh e cresciuto fino a dimensioni notevoli nel giro di pochi giorni, l'albero appartiene a una specie che nessuno sa identificare e lo stesso Torimesh si rifiuta ostinatamente di dire nulla sulle sue origini, ma tutti conoscono i suoi poteri. Quando Torimesh glielo chiede in modo adeguato, l'albero apre la sua corteccia rossa e la arrotola come se fosse una pergamena. Rimuovendola meticolosamente, la sua linfa color sangue rivela una scena profetica. Queste visioni arboree del futuro sono spesso criptiche, ma finiscono

invariabilmente per avverarsi. I potenti della città ambirebbero ad accaparrarsi questo potere, ma chiunque altro tenti di rimuovere la corteccia dell'albero o di ottenere una profezia con la forza rivela solo altra corteccia e suscita in Torimesh una furia quasi omicida. Il druido, da parte sua, si rifiuta di lavorare per denaro ed evoca le profezie della corteccia solo in base ai misteriosi capricci dell'albero o in cambio di strani e pericolosi favori.

Pietre Sibilanti

Questo basso stabilimento termale nel distretto di Torre Marina è uno degli edifici più vecchi dell'area. Costruito in stile del Chessenta, ospita vasche riscaldate, ampie sale e splendidi mosaici.

Le Pietre Sibilanti si sono guadagnate un posto speciale nello scenario politico Balduriano come luogo di incontro neutrale, sicuro e privato. La sua proprietaria di vecchia data, un'elfa della luna **spia** neutrale di nome Merilyn Allaryr, si assicura che i clienti entrino alle terme indossando soltanto le sottili tuniche che fornisce, lasciando a lei tutte le armi e gli effetti personali. La reputazione di Merilyn, e quella del suo qualificatissimo personale, è talmente eccezionale che perfino le squadre o le attività commerciali rivali impegnate nel più teso dei negoziati non violano mai il veto della casa contro gli atti di violenza.

Le garanzie di discrezione fanno di queste terme anche il locale preferito per gli incontri di compagnia a pagamento nella Città Bassa. Molti dei cortigiani più ricercati incontrano i loro clienti nelle vaporose stanze private delle Pietre Sibilanti, confidando nel silenzio di Merilyn e nella discrezione che la casa garantisce negli incontri d'affare per deviare i sospetti di coniugi gelosi e amici pettegoli. A differenza di Merilyn, il Sindacato dei Festaioli (la squadra cittadina dei lavoratori notturni, attiva in tutta la città) non si fa problemi a vendere i segreti strappati ai clienti delle terme e chi desidera acquistare informazioni deve solo sussurrare all'orecchio giusto in questo locale. Sebbene questa dicotomia impedisca a Merilyn in persona di unirsi ufficialmente al Sindacato, la squadra usa il locale come suo quartier generale di fatto, affittando regolarmente l'ampia vasca centrale, dove tiene le sue riunioni.

Porte di Sesker

Questo alto e appariscente palazzo, un tempo la dimora della famiglia di mercanti Sesker, fu abbandonato quando l'ultimo membro della famiglia vi morì in circostanze misteriose alcuni anni fa. Poco dopo, un **mago** umano neutrale malvagio di Athkatla di nome Imbralym Skoond comprò il posto per usarlo come sua dimora e laboratorio magico, attirato in loco dalle storie del costruttore originale della struttura, un contrabbandiere che aveva fatto del posto un groviglio di passaggi segreti, stanze nascoste, false pareti ed entrate occulte, molte delle quali sono ormai andate dimenticate.

Skoond, ambizioso e completamente amorale, ha fatto strada fino a diventare il mago di riferimento del Consiglio dei Quattro, concedendo regolarmente favori al consiglio pur di portare avanti i propri progetti. Anche se non è quasi mai a casa, ospita nell'edificio quattro alchimisti al suo servizio, assieme a parecchie guardie, celando il loro andirivieni grazie ai passaggi segreti della struttura. Il loro unico compito è scoprire e cartografare il maggior numero possibile dei segreti dell'edificio: una delle storie che Skoond ha letto narra che l'architetto originale dell'edificio sia morto mentre tentava di nascondere un raro tomo magico, cosa che fa credere che il tomo in questione si nasconda ancora tra le mura dell'edificio.

Purtroppo, gli apprendisti di Skoond non sono gli unici a condurre le ricerche. Attirato attraverso i tunnel nascosti dalle aure magiche del tomo e del vicino Palazzo di Mandorcai, un **nothic** si è annidato nei cunicoli della casa, che ora usa per spiare i maghi e per cercare il tesoro a sua volta. Finora nessuno degli occupanti lo ha scoperto (l'ultima persona a farlo fu il proprietario precedente, ucciso dallo sguardo marcescente del nothic). Anche se malvagio e fermamente convinto a non rinunciare ai suoi diritti sul tomo (che non ha ancora trovato), il nothic conosce molti segreti, sia grazie alle sue attività di spionaggio che grazie alle sue capacità oracolari, e potrebbe essere disposto a venderle, se il prezzo è giusto.

Santuario della Sofferenza

Questo semplice santuario di pietra dedicato a Ilmater, il dio dei martiri e della paziente sopportazione, si trova in una piccola e tranquilla piazza, i cui margini sono occupati dai giacigli e dalle misere proprietà della popolazione dei senzatetto della Città Bassa. È qui che i poveri Balduriani si presentano per ottenere pasti gratuiti e monete di rame sufficienti a pagare il pedaggio delle porte cittadine, grazie alle elemosine di Fratello Hodges, un halfling cuoreforte **sacerdote** legale buono. Sostenuti dalle donazioni provenienti da tutti i ceti sociali e adorati da tutta la comunità, l'halfling chierico e i suoi figli ormai adulti Hansen e Sissa (entrambi halfling cuoreforte **accoliti** legali buoni) possono sempre essere trovati qui a chiacchierare con i cittadini meno fortunati, pronti a offrire tutte le cure e le elemosine che possono.

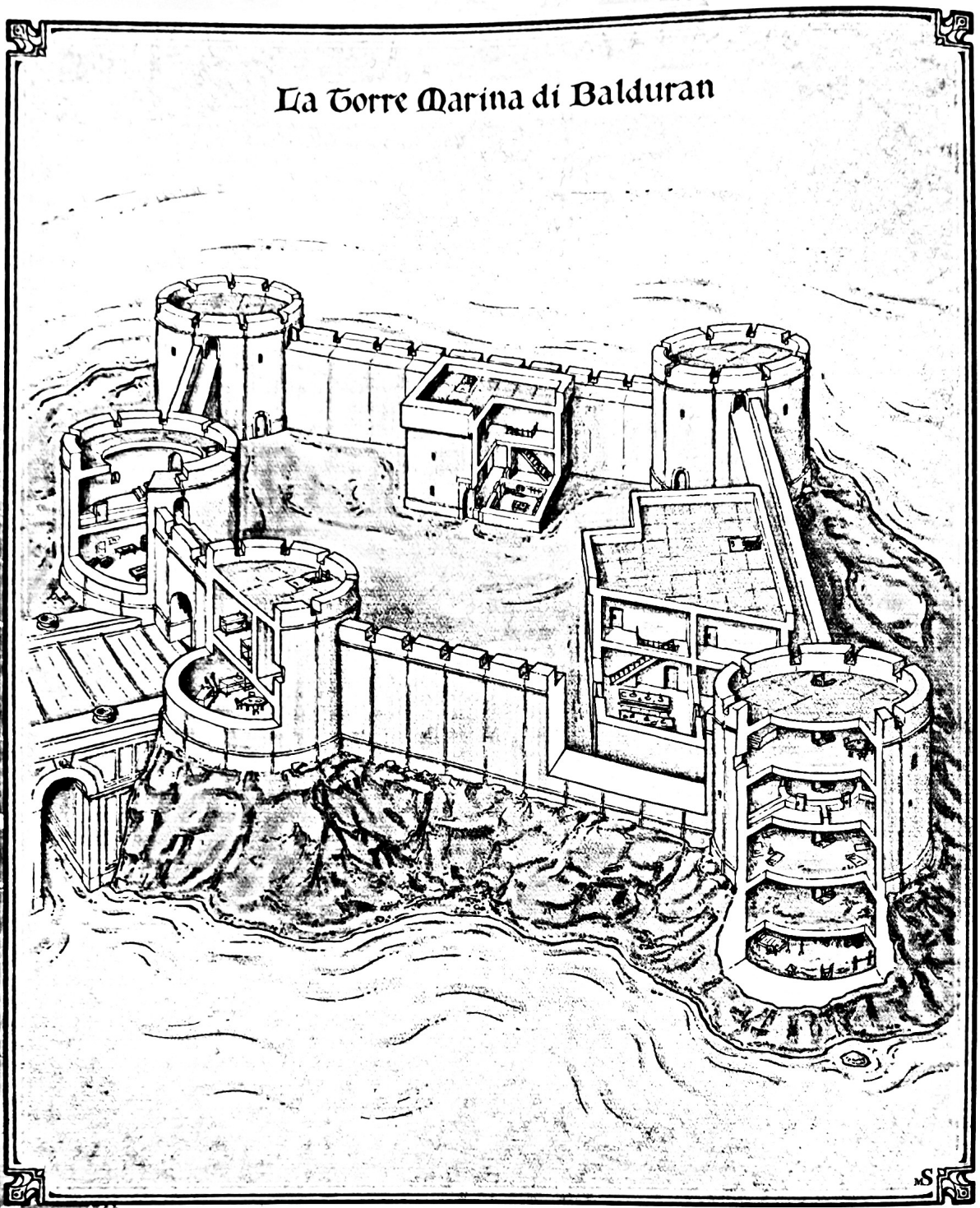
L'unica fonte di introiti per la chiesa diversa dalle donazioni è un dedalo di cunicoli e cripte che parte da un ingresso dietro l'altare e attraversa in vari punti le fognature cittadine. In cambio di una piccola tariffa, chiunque può far portare un cadavere nelle anguste catacombe, dove orde di topi di fogna si riverseranno per divorare le carne e lasciare le ossa quasi del tutto spolpate, affinché possano essere interrate nell'ossario adiacente, gestito dai fedeli di Ilmater. Anche se è una fine alquanto ignobile, spesso è l'unica sepoltura in luogo sacro che i poveri della città possano permettersi e Fratello Hodges fa del suo meglio per condurre la pratica con discrezione e dignità. Tuttavia, un **vermeiena** fertile di recente è strisciato fuori dalle fognature per cibarsi dei cadaveri nelle catacombe, lasciando una scia brulicante di larve appena nate ovunque passi. Fratello Hodges è furioso per questa profanazione, ma non osa affrontare le bestie di persona e i Pugni Fiammanti tardano a giungere in suo aiuto. Anche se la chiesa non può pagare, Hodges è pronto a offrire guarigione gratuita in segno di gratitudine a chiunque riesca a sventare questa minaccia.

Sirena Timida

Questa taverna e locanda, famigerata in tutta la Costa della Spada, è nota per essere la migliore di Baldur's Gate per chi desideri perdere i propri denti o spaccare quelli altrui. Basta un bicchiere rovesciato per scatenare una rissa, cosa che fa della taverna quel genere di locale che nessuno visiterebbe se non fosse bene armato o accompagnato da molti amici (se possibile, meglio assicurarsi entrambi i benefici). Il locale trae il suo nome da una sirena di legno a grandezza naturale appesa al di sopra dell'anonimo bancone all'ingresso. Sul corpo della sirena, sono state inchiodate una dozzina di mani annerite e avvizzite... un ricordo lasciato da coloro che si sono rifiutati di pagare il conto.

Oltre alla sala principale, che funge da atrio e da sala comune, la Sirena Timida si snoda in un confusionario labirinto di sale secondarie e piani stranamente collegati tra loro, cha nascondono dozzine di piccole stanze trasandate e almeno quattro piani di cantine. Sono pochi i visitatori che si fermano a pernottare alla Sirena, in parte per le insistenti dichiarazioni dei gestori, che premettono

La Torre Marina di Balduran



di non essere responsabili di alcuna perdita, nemmeno della vita o degli arti. Le numerose stanze sul retro e anticamere vengono invece usate come uffici informali da un vasto assortimento di loschi figuri che passano le loro giornate a bere nel locale. Gli avventori regolari della taverna, ufficialmente dei marinai a riposo, fungono in realtà da contatti per numerose organizzazioni illegali, dai contrabbandieri ai banditi, dai ricettatori agli spacciatori di droga, fino ai mezzani. Alcuni lavorano per la Gilda, altri sono al soldo di organizzazioni attive lungo tutta la Costa della Spada. Chi desidera fare strada nel mondo del crimine di Baldur's Gate scoprirà che una manciata di monete d'argento lasciate alla Sirena può aprirgli molte porte, ma che una parola sbagliata può farlo finire tramortito in un vicolo. Sebbene la presenza criminale alla Sirena sia un segreto noto a tutti, i gestori del locale hanno contatti sufficienti a garantire che i Pugni Fiammanti lascino la taverna in pace.

Spedizioni della Via Est

Un tempo le Spedizioni della Via Est compravano a buon mercato materiale da esplorazione per le terre selvagge o per i dungeon (spesso da avventurieri spaventati che si ritiravano anzitempo), per poi rivenderlo a prezzo rialzato ad aspiranti eroi più ottimisti. Scalm Shilvin, una tiefling **spia** neutrale dai modi untuosi e impeccabilmente vestita, è la proprietaria del negozio. Si guadagnava da vivere in modo onesto con questa attività, ma tutto è cambiato quando Baldur's Gate ha stretto una proficua alleanza commerciale con i principi mercanti di Porto Nyanzaru nel Chult.

Shilvin ha rapidamente sfruttato a suo favore il crescente interesse nei confronti del Chult, attrezzando dozzine di avventurieri in erba e indirizzandoli verso le navi dirette a sud. Molti non hanno mai fatto ritorno, cosa che solleva qualche dubbio sull'efficacia dell'equipaggiamento "a prova di giungla" o "anti-dinosauro" che aveva loro venduto. Dopo qualche tempo e dopo la scomparsa di alcuni ambiziosi rampolli patriar che si erano frettolosamente attrezzati presso le Spedizioni della Via Est ed erano partiti all'avventura, il governo locale ha dovuto intervenire. Ora Shilvin può vendere la sua modesta selezione di merci ed equipaggiamento per la giunga solo dopo un periodo di attesa di una decade, una misura che dovrebbe indurre meno cittadini a partire alla volta del Chult impreparati. Per compensare il conseguente calo di affari, Shilvin ha preso contatto con varie attività commerciali (e piratesche) in costante bisogno di nuovi membri dell'equipaggio. Le Spedizioni della Via Est si sono così guadagnate una certa nomea in sordina come organizzazione pronta ad aiutare chi ha bisogno di lasciare la città in fretta, purché la destinazione abbia poca importanza.

Taverna del Canto Elfico

Nonostante la sua clientela sia rozza e turbolenta, questa taverna è una delle più popolari di Baldur's Gate. A intervalli rari e apparentemente casuali, la voce disincarnata di un'elfa echeggia tra il brusio degli avventuri e intona un canto straziante che fa affievolire le lanterne del locale e versare qualche lacrima anche ai clienti più cinici della taverna.

Per ulteriori informazioni su questo locale, vedi il capitolo 1.

Torre Marina di Balduran

Il quartier generale dei Pugni Fiammanti si trova su un isolotto roccioso all'interno della baia. Le sue ripide pareti spuntano dalla roccia in modo da fornire agli eventuali invasori provenienti dal mare ben pochi appigli. Dalle cinque solide torri della fortezza, dei trabucchi speciali costruiti dai seguaci di Gond si tengono pronti a scagliare pietre a distanze tre volte superiori a quelle di una normale macchina d'assedio, conferendo alla fortezza il controllo non solo dell'intera baia, ma anche della riva opposta del fiume. Quelle navi di una forza d'invasione che non siano intimidite da questa pioggia di morte dovrebbero poi vedersela con la gigantesca catena che corre dalla Torre Marina fino ai piloni situati sotto le banchine dei moli all'estremità est di Brampton. Un cabestano installato nella torre può sollevare la catena e tenderla attraverso l'imboccatura della baia, impedendo a qualsiasi imbarcazione più grande di una barca a remi di entrare o di uscire. Quanto agli attacchi via terra, il sentiero rialzato lungo 120 metri che collega l'isolotto della Torre Marina alla riva non ha bisogno di cancelli né di ponti levatoi, in quanto qualsiasi attaccante tanto stolto da percorrerlo per tutta la sua lunghezza sarebbe un bersaglio facile per gli arcieri schierati sulle mura.

La fortezza è sempre occupata da almeno un centinaio di soldati dei Pugni Fiammanti, oltre ai residenti della Torre degli Ufficiali. Il mastio centrale, che funge da grande armeria dell'organizzazione, contiene ogni arma di cui una compagnia mercenaria potrebbe mai avere bisogno, assieme ai trofei delle campagne estere e una preziosa biblioteca di testi sull'arte della guerra e altro ancora. Si vocifera che la tesoreria dei Pugni, costituita da una cripta rivestita di piombo e circondata da metri di solida roccia, si trovi da qualche parte sotto la Torre degli Ufficiali. Le porte segrete che consentono di accedervi sarebbero nascoste da meccanismi ingegnosi e magie ancora più ingegnose.

Oltre a difendere la città, la Torre Marina funge anche da prigione locale di Baldur's Gate. Al di sotto della torre, si estendono tre livelli di dungeon, due dei quali si trovano al di sotto del livello del mare e sono parte integrante di un adiacente sistema di caverne naturali. Questo mantiene la prigione sicura e scoraggia le intemperanze dei prigionieri, consapevoli che le teste calde rischiano il trasferimento dalle celle asciutte superiori a quelle umide dei livelli inferiori. I carcerati particolarmente problematici finiscono nel Buco dei Nuotatori, un condotto allagato e senza luce dove i prigionieri devono costantemente mantenersi a galla e nel frattempo scacciare i molluschi ciechi e affamati che infestano la fossa. Anche se le incarcerazioni a lungo termine sono rare in città, esiste sempre qualche prigioniero lasciato a marcire in qualche cella, che si tratti di un criminale di poco conto o di un prigioniero politico incarcerato a seguito di prove falsificate.

Quei personaggi che si inimicano la legge di Baldur's Gate in modo serio potrebbero finire nella Torre Marina. Sebbene i Pugni considerino la prigione come un'aggiunta di poco conto, chiunque tenti di fare irruzione o di evadere troverà pane per i suoi denti. Soltanto le celle superiori sono dotate di finestre e chiunque tenti di sfondare le pareti delle celle inferiori rischia di provocare un'inondazione catastrofica. Le sentinelle tengono costantemente d'occhio qualsiasi nave che si avvicini sospettosamente all'isola e nessuno è autorizzato a varcare le porte della fortezza senza una buona ragione e senza una scorta. Le singole celle sono dotate di pesanti porte d'acciaio e di serrature di buona qualità. Le chiavi sono in possesso del Carceriere Albrecht Little, un **gladiatore** umano legale neutrale, o della sua seconda in comando, la Carceriera Cogrus Stonehammer, una nana degli scudi **cavaliera** legale neutrale. I soldati vengono spesso assegnati alla "sorveglianza delle celle" come punizione temporanea. Sebbene questo solitamente significhi un trattamento più ostile nei confronti dei prigionieri, il frequente ricambio può fornire un'esile opportunità di riuscita a chiunque voglia tentare un salvataggio.

Città Esterna

La Città Esterna, sporca e rozza, ospita tutto ciò che i potenti di Baldur's Gate si rifiutano di accettare entro le mura cittadine: poveri, profughi, concerie, recinti per il bestiame e altre attività che offendono la sensibilità degli altolocati. Sviluppandosi da ognuna delle porte esterne, si snoda in un caotico groviglio di baracche e negozi, bancarelle e tendoni che si affollano lungo la strada nella speranza di vampirizzare una parte del commercio cittadino sufficiente a garantire la sopravvivenza ai suoi abitanti. In effetti, buona parte del commercio di Baldur's Gate avviene in questi mercati irregolari, dove perfino i patriar si recano a fare compere all'interno di portantine profumate.

Anche se i distretti più piccoli come Ripa Scoscesa e Porta Nera si concentrano attorno alle rispettive porte, buona parte della Città Esterna corre lungo la Strada della Costa, snodandosi attorno alle pendici della Collina dei Falchi Cenerini e collegando il Ponte del Dragone alla città vera e propria. I residenti di quei distretti non sono tecnicamente cittadini e non hanno diritto a essere rappresentati nel governo, né ricevono alcun aiuto dalle forze di polizia cittadine. I Pugni Fiammanti pattugliano raramente la Città Esterna e solitamente si fanno vivi solo per dare la caccia a quegli abitanti della Città Esterna che hanno commesso un crimine entro le mura.

Le sfide della Città Esterna tendono a formare piccole comunità molto coese, dove l'onore e i contatti personali di un individuo sono le uniche cose che lo separano da una morte rapida.

Verso la Città

I visitatori che arrivano a Baldur's Gate lungo la strada passano prima attraverso interi distretti di baracche che formano la Città Esterna, dove devono farsi strada tra falò da campo, bancarelle del mercato e attività troppo rumorose o ripugnanti per i cittadini perbene. Qui i viaggiatori devono lasciare le eventuali cavalcature o bestie da soma di una certa stazza presso una delle innumerevoli stalle e caravanserragli prima di pagare il pedaggio per varcare le porte della città vera e propria. I viaggiatori che provengono da sud sono due volte "benedetti" da questo punto di vista, dovendo pagare il pedaggio una prima volta al Ponte del Dragone e poi di nuovo una volta usciti dai soffocanti distretti della Città Esterna che circondano la Collina dei Falchi Cenerini.

I viaggiatori che arrivano via fiume aspettano al centro del Porto Grigio, sotto l'attenta vigilanza della Torre Marina, finché un rappresentante della capitaneria portuale non si presenta a bordo di un'agile scialuppa. Protetti da bande di Barcaioli Grigi (**veterani** dei Pugni Fiammanti), questi ufficiali doganali ispezionano il carico dell'imbarcazione, riscuotono le tasse e vendono posti di ormeggio a tariffa oraria presso uno dei tanti moli o banchine della città. I vascelli più grandi possono anche pagare per usare le meravigliose gru meccaniche della città, riducendo drasticamente i tempi di scarico delle merci.

Distretti

La Città Esterna è composta dai seguenti distretti.

Canti Gemelli. Questo distretto, pronto ad accogliere i visitatori che attraversano il fiume, è famoso per la vasta gamma di santuari e luoghi di culto che offre, dai minuscoli altari e idoli posizionati lungo la strada ai templi stabili. In genere, chi va in cerca di magie rilevanti dovrà comunque visitare i templi più grandi della città vera e propria, ma nessun dio è troppo straniero o troppo sconosciuto per non essere venerato nel distretto religioso dei Canti Gemelli, dove perfino i culti non criminosi dei vari immondi e dei Tre Morti proliferano indisturbati.

Norchapel. Questo distretto, il più tranquillo della Città Esterna, attira i residenti disposti a pagare una quota di protezione superiore alla media alla Gilda, in cambio di maggiore sicurezza e tranquillità.

Occhi Pietrosi. Appena fuori dalla Porta del Basilisco, che conferisce al distretto il suo nome, ha inizio una distesa di stalle e di recinti per il bestiame. Molti abitanti della Città Esterna che lavorano all'interno della città abitano qui, per essere più vicini possibile al loro posto di lavoro. Tra di essi è presente una nutrita comunità di mezzorchi portatori.

Piccolo Calimshan. Gli abitanti Calishiti di questa piccola comunità cinta da mura proteggono con ferocia le loro dimore dalla Gilda e dal resto di Baldur's Gate. Il Piccolo Calimshan è descritto in maggior dettaglio a pagina 198.

Ponte del Dragone. Questo gigantesco ponte attraversa il Fiume Chionthar. I bordi del ponte sono occupati da lunghe file di negozi e di abitazioni. Vedi pagina 199 per ulteriori informazioni.

Porta Nera. L'insediamento della Città Esterna contiguo alla Porta del Drago Nero offre i suoi servizi a coloro che vanno e vengono da Waterdeep sulla Via del Commercio. Enormi stalle offrono riparo alle cavalcature dei viaggiatori, mentre una comunità di nani degli scudi fabbri attira anche la clientela della Città Alta grazie all'abilità dimostrata.

Ripa Scoscesa. Questo distretto leggermente separato dagli altri si affaccia sul fiume, è perennemente immerso nella nebbia e ospita il Cimitero della Scogliera.

Rivington. Questo villaggio autosufficiente di pescatori e mulini ad acqua è il primo distretto che incontrano i viaggiatori che vengono da sud. Dominato da una banda locale chiamata i Ratti di Rivington, è nota anche per essere il rifugio di molti contrabbandieri, data la sua posizione in riva al fiume.

Whitkeep. Questo distretto trae il suo nome dal maniero bianco che sorge al suo centro e che ospita la più grande comunità di gnomi cittadini. È un distretto che attira schiere di spiriti liberi e di artisti e che probabilmente attirerebbe molti cittadini eleganti che scaccerebbero i radicali del posto, se non fosse per le sue puzzolenti concerie.

Zampa di Scrofa. In questo distretto, gli esuli di dozzine di nazioni lontane si mescolano a membri di razze che vanno dai lucertoloidi agli svirfneblin, in mezzo al profumo di cibi esotici e ai richiami di strani animali, facendo fronte comune contro una città che li considera dei reietti.

Atlante della Città Esterna

Molti sogni nascono e muoiono nella Città Esterna, che a detta di molti raccoglie il peggio e il meglio di Baldur's Gate. Di seguito, sono descritti i luoghi più famosi e famigerati della Città Esterna.

Ascia Danzante di Danthelon

Questo negozio a due piani vende tutto ciò di cui un avventuriero potrebbe avere bisogno, dalle armi alle armature, dalle barche a remi alle gabbie su ruote per i mostri. A tenere d'occhio le mensole cariche di oggetti sta Entharl Danthelon, un nano degli scudi **popolano** neutrale buono che afferma di essere stato a suo tempo un avventuriero, come dimostra l'ascia magica volante che vigila sul negozio di notte. Danthelon racconta inevitabilmente a ogni cliente la storia della principessa elfica che in segno di gratitudine incantò l'ascia per ricompensarlo di un'audace avventura intrapresa in suo nome.

Incontri Casuali nella Città Esterna

d20	Incontro
1–6	Nessun incontro
7–10	Interazione innocua (si tira sulla tabella G)
11–16	Abitanti (si tira sulla tabella H)
17–20	Minaccia (si tira sulla tabella I)

Tabella G: Interazioni Innocue nella Città Esterna

d12	Interazione
1	Un membro della squadra dei Fabbricatombe del Cimitero della Scogliera chiede con calma se il gruppo ha visto una donna vestita all'antica passare da queste parti. Se i personaggi chiedono altri dettagli, risponde che era "trasparente".
2	Un sacerdote della Chiesa dell'Ultima Speranza supplica il gruppo di aiutarlo a cercare un paziente che si è allontanato.
3	Un'ascia palesemente magica fluttua per la strada e minaccia i passanti. Il proprietario dell'Ascia Danzante di Danthelon corre al suo inseguimento (vedi "Ascia Danzante di Danthelon" a pagina 194, per ulteriori informazioni).
4	Ubis Garynmor di Stalle e Serraglio Garynmor vaga da un vicolo all'altro fischiando. Se qualcuno gli chiede cosa stia facendo, ammette a riluttanza che qualcosa è scappato dalla sua stalla.
5	Un mezzelfo smagrito, Jaemus Exheltarion del Mattatoio dei Garretti di Maiale, dichiara apertamente di ammirare l'orecchio sinistro di un personaggio e si offre di comprarlo per 15 mo.
6	Un membro dei Giusti Pascià del Piccolo Calimshan cerca di vendere ai personaggi dei biscotti appena sfornati secondo la ricetta segreta di sua nonna, al fine di raccogliere fondi per la festa di compleanno di un bambino. I biscotti costano 1 mr l'uno e sono deliziosi.
7	Jonas Goodnight, proprietario del Teatro dell'Oasi, tesse lodi sperticate del gruppo e invita i personaggi a partecipare come protagonisti alla sua prossima, straordinaria opera teatrale.
8	Un'astronoma dagli occhi assonnati si imbatte nel gruppo, scrutando timorosamente i cieli. Se qualcuno chiede spiegazioni, la donna indica il cielo e sussurra: "C'è qualcosa che non va nelle stelle. Si prospettano tempi bui."
9	Alcuni gnomi ridacchianti, seminudi e dal corpo ricoperto di pittogrammi guidano un macchinario su ruote per le vie della città. Il congegno è un'opera d'arte mobile assemblata all'Ostello di Whitkeep e intitolata "I Patriar".
10	Un gruppo di ufficiali dei Pugni Fiammanti, palesemente ubriachi, esce a passo malfermo da una taverna del Ponte del Dragone. Cercano di attaccare briga con i personaggi, ma non ce la fanno, poi si scusano e si allontanano.
11	Un precoce membro delle Guide di Porta chiede al gruppo se vuole guadagnarsi qualche moneta extra. Se rispondono di sì, chiede loro di creare un diversivo affinché i soldati dei Pugni Fiammanti la smettano di infastidire una famiglia di profughi appena arrivata che il ragazzo sta proteggendo.
12	Un mercante e una guardia alla porta discutono su come misurare e confrontare in modo accurato le dimensioni di un asinello particolarmente piccolo e di un pavone straordinariamente grande. Chiedono un parere a un membro del gruppo di passaggio.

Tabella H: Abitanti della Città Esterna

d10	Abitanti
1	2d4 **malviventi** Calishiti e 2d4 **malviventi** Tethyrian si insultano a vicenda e si preparano a venire alle mani
2	1d6 gnomi **popolani** dell'Ostello di Whitkeep lanciano pomodori ai passanti che ostentano le loro ricchezze
3	1d4 **banditi** che impazzano in sella a **cavalli da galoppo** rubati da un allevamento
4	2d4 **guardie** dei Pugni Fiammanti, fuori servizio o dirette altrove, ignorano un palese crimine
5	1d4 patriar (**nobili** umani) e 2d8 **guardie**
6	1d4 imbonitori (**spie**) vendono biglietti per il Teatro dell'Oasi
7	1d4 **popolani** portano a pascolare 2d8 **capre** e un pavone (si usa la scheda delle statistiche dell'**avvoltoio**)
8	2d6 mendicanti (**popolani**)
9	1 ufficiale dei Pugni Fiammanti (**cavaliere**) e 2d4 soldati dei Pugni Fiammanti (**veterani**) vanno o vengono dalla Roccia del Dragone
10	2d6 membri della squadra dei Pontieri o dei Fabbricatombe (**popolani**) di pattuglia

Tabella I: Minacce della Città Esterna

d10	Minaccia
1	2d4 **topi giganti**
2	1 **capo dei banditi** e 1d6 **banditi** esigono una "tassa di transito"
3	1d6 borseggiatori della Gilda (**spie**)
4	1d4 **ghoul** rosicchiano dei cadaveri lasciati a marcire in strada
5	2d6 **scheletri** fuggiti dal Cimitero della Scogliera
6	Un'ascia bipenne volante che terrorizza i passanti (**uccello stigeo** soggetto a illusione dell'Ascia Danzante di Danthelon)
7	1 **cockatrice** fuggita dal Serraglio Garynmor
8	1d6 **uccelli stigei**
9	1d4 **sciacalli mannari** che vivono nel Piccolo Calimshan
10	Squadra di rapimento dei Tre Morti (vedi il riquadro "Altri Incontri con i Tre Morti" a pagina 28)

In realtà, l'"ascia danzante" di Danthelon è un uccello stigeo addomesticato avvolto nell'illusione di un'ascia bipenne che Danthelon lascia libero ogni notte. L'illusione è fornita da Yssra Brackrel, una mezzelfa **maga** neutrale, nonché abilissima parrucchiera, che vive in affitto nell'attico sopra al negozio. Il pessimo carattere di Yssra è leggendario quanto l'ascia volante del negozio e chiunque vada in cerca dei suoi incantesimi deve mettere in conto una critica spiccia e poco lusinghiera della sua attuale acconciatura.

Anche se Danthelon non è mai stato un vero avventuriero, adora comunque frequentare il giro degli avventurieri e tiene sempre aperti gli occhi e le orecchie in cerca di dicerie e opportunità, che poi gira volentieri ai suoi clienti paganti. Al momento, è ossessionato dalle voci che parlano di un gruppo di contrabbandieri scomparsi di recente nei tunnel delle Vene Fluviali, assieme a un forziere pieno di pozioni magiche preziose, e incoraggia con fervore i suoi acquirenti a indagare... e a tornare per raccontargli la storia.

Balduran Che Guarda il Mare

Poco dopo che Balduran sparì una volta per tutte, questa statua comparve sulle scogliere di Ripa Scoscesa. La statua, grande il doppio di un uomo, è straordinariamente somigliante a Balduran e scruta l'orizzonte a ovest, oltre la città e il fiume. Anche se la sua comparsa improvvisa generò un discreto clamore, molti pensarono che si trattasse semplicemente di un tributo a un grand'uomo... finché un mattino, vari mesi dopo, alcuni passanti notarono che la statua aveva alzato una mano per ripararsi gli occhi. Gli studiosi iniziarono subito a studiare la statua e scoprirono che all'alba del primo giorno di ogni anno la statua prende vita per un istante e cambia posizione in un batter d'occhio. Anche se guarda sempre a ovest, la linea precisa del suo sguardo può cambiare di un massimo di trenta gradi e può scrutare attraverso un cannocchiale, con le mani poggiate sui fianchi, indicare l'orizzonte con la mano aperta e così via.

Per secoli, la teoria più quotata rimase quella secondo cui Balduran era ancora a vivo da qualche parte nell'estremo ovest e la statua seguiva i suoi movimenti. Tuttavia, una generazione fa, un cavaliere di Oghma giurò di seguire la linea dello sguardo della statua, spingendosi fin dove fosse necessario pur di scoprire la verità. Il suo viaggio si rivelò più breve del previsto. In un bosco a pochi chilometri a ovest della città, si imbatté in un edificio cilindrico di pietra, la cui porta aperta rivelava una scalinata che scendeva nel sottosuolo della foresta. In cima all'edificio, una statua più piccola di Balduran guardava nella direzione da cui il cavaliere era venuto. Non potendo entrare a causa di uno schermo di luci magiche che non sapeva identificare, il cavaliere tornò di corsa in città per chiedere aiuto ad altri studiosi, ma quando tornò, la struttura era scomparsa. Da allora, la struttura nella foresta (che i racconti popolari ora indicano come la Tomba di Balduran) è stata scoperta altre tre volte in modo analogo, ogni volta in un punto diverso, ma finora nessuno è stato in grado di entrare.

Chiesa dell'Ultima Speranza

Questa chiesa, che funge sia da cappella che da ricovero nel distretto dei Canti Gemelli, offre da lungo tempo riparo a chi soffre di depressione o di malattie mentali. I pochi inservienti non sono affiliati alla fede di alcun dio in particolare, ma esaltano le virtù della meditazione e di qualsiasi fede tranquilla a cui i visitatori possano aderire.

È raro che qualcuno cerchi i servizi della chiesa di sua iniziativa. Chi risiede nella chiesa occupa in genere una camera pagata dai familiari preoccupati o riceve un invito alquanto misterioso (e generalmente inaspettato) dalla sovrintendente dell'istituto, Madre Aramina, una **sacerdotessa** umana legale buona. Aramina è un'ex-studiosa di Candlekeep che ha deciso di applicare in modo pratico i suoi studi accademici di psicologia. In che modo Madre Aramina venga a sapere dei disturbi mentali dei vari individui e in quali circostanze offra vitto e alloggio gratuito nella sua struttura resta un mistero, ma al momento nessuno ha ancora scoperto alcun retroscena sinistro nel suo lavoro. Anzi, Madre Aramina è nota per ingaggiare degli intermediari empatici che aiutino i bisognosi a districarsi dalle loro condizioni distruttive. Nonostante le sue opere di carità, la Chiesa dell'Ultima Speranza non è amata da tutti. I Senzafede, la banda associata alla Gilda e attiva nei Canti Gemelli, vede nella chiesa un vero e proprio tesoro di ricchi cittadini e sacerdoti smidollati a portata di mano, bersagli maturi per racket di protezione, rapimenti e sporche manovre di ogni genere. Attualmente nessuno dei pazienti della Chiesa è stato messo in pericolo, ma Madre Aramina è prudentemente alla ricerca di soluzioni di sicurezza più permanenti.

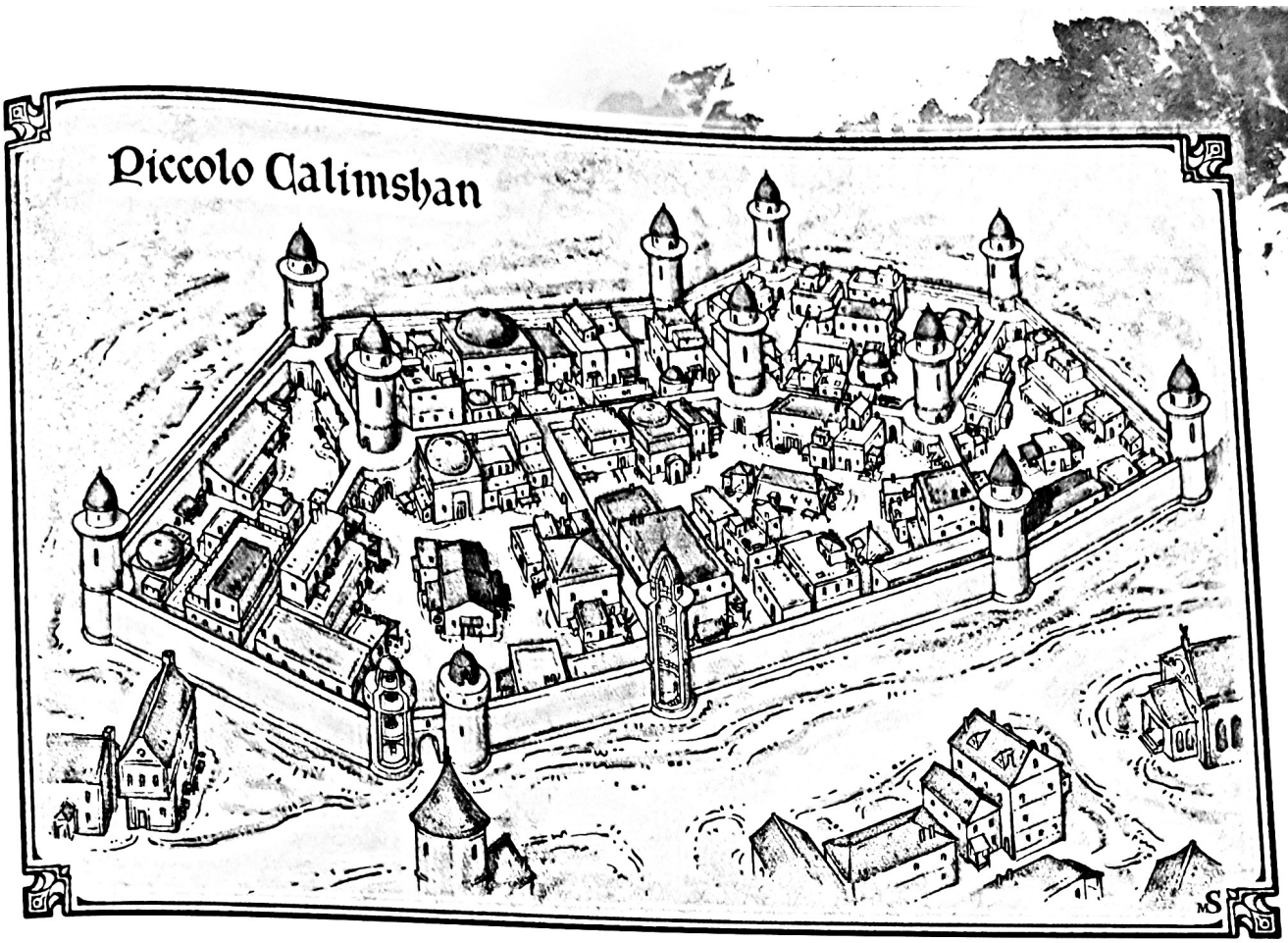
Cimitero della Scogliera

Il valore della terra e l'elevata densità della popolazione a Baldur's Gate permettono soltanto ai patriar più ricchi di seppellire i loro morti all'interno della città, inumandoli nelle catacombe sotto ai templi cittadini o nelle cripte di famiglia all'interno delle loro proprietà. Tutti gli altri sono destinati all'ignobile Santuario della Sofferenza o ai cimiteri sparpagliati al di fuori della città. Il più grande di questi ultimi è il Cimitero della Scogliera, situato nel distretto di Ripa Scoscesa, dove molti residenti lavorano come becchini, muratori, imbalsamatori e piangitori professionali.

Molto tempo fa, il cimitero era una tenuta di proprietà della famiglia mercantile Szarr e ospitava solo alcune cripte di famiglia nei pressi delle scogliere. Quando un rivale in affari assassinò tutta la famiglia nel sonno, nessuno ebbe troppa fretta di trasferirsi nel maniero e la città decise di trasformare la tenuta in un unico, gigantesco cimitero da usare come destinazione principale dei morti cittadini.

Il cimitero vero e proprio è un labirinto di cripte e di monumenti, ordinato secondo criteri impossibili da discernere da un occhio esterno: gli ossari a molte stanze dei mercanti più ricchi e dei signori dei pirati sovrastano le semplici targhe e i simboli sacri in legno marcito dei poveri. I sistemi di caverne naturali sono stati scavati e ampliati per creare vaste cripte, ma nel corso delle generazioni le mappe sono andate perdute o non sono state aggiornate e non è raro che un becchino colpisca con la pala il legno di una bara là dove una bara non dovrebbe esserci o che si imbatta in un tratto di tunnel dimenticato da tutti. Le razzie incontrollate da parte dei saccheggiatori di tombe, dei briganti e dei seguaci di Myrkul ossessionati dalla necromanzia non fanno che accrescere il caos, obbligando a esumare e riseppellire i corpi in base alle necessità. A peggiorare le cose è stata soprattutto una grossa frana di alcuni decenni fa che ha trascinato una parte rilevante della scogliera del cimitero nel fiume sottostante, provocando lo spostamento e l'inclinazione degli ossari e delle lapidi rimanenti e, allo stesso tempo, scoperchiando numerose cripte e tunnel tombali e incoraggiando ulteriori razzie. Anche se è raro che i Balduriani odierni seppelliscano degli oggetti di valore assieme ai loro morti e molti dei bottini più facili sono già stati portati via, c'è ancora chi crede che molti dei più grandi tesori dei secoli passati siano ancora seppelliti assieme agli eroi le cui lapidi, ormai anonime, sono state cancellate dal vento e dalla pioggia.

A vegliare su tutto questo è la potente squadra dei Fabbricatombe, i cui membri, ben più di semplici guardiani e manovali, proteggono i morti e tutta Ripa Scoscesa da ogni genere di minaccia. Data l'alta concentrazione di morte nell'area, i non morti sono un problema costante. Scheletri e



revenant si fanno spontaneamente strada fuori dalle tombe, mentre ghoul e ghast scavano tunnel fino alle cripte e alle catacombe, attirati dal fetore della carne putrefatta. I wight si nascondono nelle loro tombe di giorno, mentre i fantasmi e i wraith terrorizzano i mortali ignari. Sopprimere queste minacce prima che possano aggredire i cittadini è il compito principale dei Fabbricatombe. Il loro capo Leona Wen, una **cavaliera** umana legale buona e servitrice di Torm, è sempre in cerca di nuove reclute o di mercenari da assoldare che la aiutino nella sua crociata. La squadra usa come quartier generale la vecchia Villa Szarr, ormai semibruciata, situata al centro del cimitero. Si dice che le sue sale ammuffite siano ancora infestate dai fantasmi degli Szarr assassinati, ma le storie non specificano se i fantasmi siano in lotta con i Fabbricatombe o li aiutino a compiere il loro dovere.

Mattatoio dei Garretti di Maiale

Questo vasto complesso di recinti, granai e macellerie è il più grande mattatoio di bestiame e di cavalli attivo a Baldur's Gate. La struttura è situata nel distretto di Occhi Pietrosi in modo da risultare comoda per i macellai della città, ma ha un rapporto generalmente controverso con le altre attività locali, in quanto gli altri mandriani e stallieri affermano che l'onnipresente odore del sangue rende nervosi i loro animali. Tuttavia, sono i cittadini stessi che dovrebbero essere nervosi, in quanto il mattatoio ha cambiato gestione in tempi recenti.

Nel tentativo di seminare il caos e la paura, i cultisti dei Tre Morti si sono infiltrati nel mattatoio e hanno iniziato a uccidere la gente in tutta la città, lasciando le vittime in un vicolo dietro Il Cinghiale Che Ride, a Crinale Fiorito. Per attizzare ulteriormente le fiamme, il culto taglia i cadaveri ai polsi e infligge una profonda ferita all'altezza del cuore, alimentando le dicerie secondo cui i delitti sarebbero opera di un micidiale pluriomicida soprannaturale.

Pasque Enrial, un **guanto nero di Bane** (vedi pagina 233 per la sua scheda delle statistiche) è la mente che muove le fila del culto. Ha orchestrato la morte del vecchio proprietario del mattatoio per poter rilevare l'attività, presumendo che il continuo flusso di sangue, viscere e urla di animali fornisse una copertura ideale per le attività delittuose del culto. Da allora, ha gradualmente licenziato i manovali precedenti per sostituirli con i cultisti fedeli alla missione del gruppo. Lo aiutano in questo Corian Khee, una **testa di morte di Bhaal** (vedi pagina 234 per la sua scheda delle statistiche) che passa le sue giornate a spaccare i crani del bestiame con un gigantesco martello e le sue nottate a guidare le letali incursioni del culto, e Jaemus Exheltarion, un mezzelfo **maestro delle anime** (vedi pagina 236 per la sua scheda delle statistiche). Dei tre, Jaemus è il meno convincente nel suo ruolo come nuovo contabile del mattatoio, in quanto accoglie i clienti fissandoli in modo inquietante, legge in pubblico dei tomi dall'aspetto strano e passa decisamente troppo tempo nella sala dei trofei del culto, una cella frigorifera dove usa i pezzi recisi alle vittime e al bestiame per costruire un golem di carne dalla testa d'ariete.

Ostello di Whitkeep

In una città spesso ritenuta cupa e pericolosa, l'Ostello di Whitkeep è una scintilla di luce e leggerezza. Costruito da un ricco proprietario di una compagnia carovaniera che perse la sua fortuna a seguito degli attacchi dei mostri, questo maniero dalle mura bianche è stato rapidamente occupato da abitanti abusivi e, da ormai più di un secolo, viene usato come comune abitata esclusivamente da gnomi artisti. Anche se soltanto gli gnomi vengono invitati ad affittare uno dei trentasette caotici appartamenti-studio del maniero, i Balduriani di tutte le specie sono bene accetti ai famigerati festini surrealisti del posto o ai suoi concerti e ai suoi eventi artistici anticonformistici. Di conseguenza,



Rilsa Rael

Umanoide Medio (umano), neutrale

Classe Armatura 15 (armatura di cuoio)
Punti Ferita 52 (8d8 + 16)
Velocità 9 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
14 (+2)	18 (+4)	14 (+2)	10 (+0)	11 (+0)	15 (+2)

Tiri Salvezza Des +6, Sag +2
Abilità Acrobazia +6, Atletica +4, Furtività +6, Inganno +4, Percezione +2, Rapidità di Mano +6
Sensi Percezione passiva 12
Linguaggi Comune, gergo ladresco
Sfida 3 (700 PE)

Azione Scaltra. A ogni suo turno in combattimento, Rilsa può usare un'azione bonus per effettuare l'azione di Disimpegno, Nascondersi o Scatto.

Concentrazione. Se danneggia una creatura con un attacco con le armi, Rilsa ottiene vantaggio ai tiri per colpire contro quel bersaglio fino alla fine del proprio turno successivo.

Guida Tattica. Come azione bonus, Rilsa sceglie una creatura che si trovi entro 9 metri da lei e che essa sia in grado di vedere. La creatura non provoca attacchi di opportunità fino alla fine del proprio turno successivo, purché riesca a sentire i comandi di Rilsa.

Azioni

Multiattacco. Rilsa effettua tre attacchi con le armi.

Spada Corta. *Attacco con Arma da Mischia:* +6 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 7 (1d6 + 4) danni perforanti.

Pugnale. *Attacco con Arma da Mischia o a Distanza:* +6 al tiro per colpire, portata 1,5 m o gittata 6/18 m, un bersaglio. *Colpito:* 6 (1d4 + 4) danni perforanti.

l'ostello è diventato il punto di raduno non solo degli artisti e dei sognatori della città, ma anche di radicali e rivoluzionari.

Una delle più energiche contestatrici del governo di Baldur's Gate in questo distretto, Pernilla "Proletaria" Cabrenock, è una gnoma delle rocce **capo dei banditi** caotica neutrale che ha unito le forze con un inventore e arcanista squinternato di nome Ardryn Deagle, uno gnomo delle rocce **mago** caotico buono. Alcune voci messe in giro dalla stessa Proletaria suggeriscono che i due avrebbero quasi completato un'invenzione magica che finalmente "spezzerà le catene del capitale e consentirà al popolo di prosperare liberamente", ma la sicurezza che circonda il progetto è insolitamente rigida e perfino molti membri della comune sono all'oscuro del progetto. Sebbene molti abitanti presumano che sia soltanto una strana nuova critica rivolta ai patriar della città, sia la Gilda che i Pugni Fiammanti vorrebbero tanto infiltrarsi nella comune per scoprire di cosa si tratti e assicurarsi che il progetto dei rivoluzionari non costituisca una minaccia allo status quo.

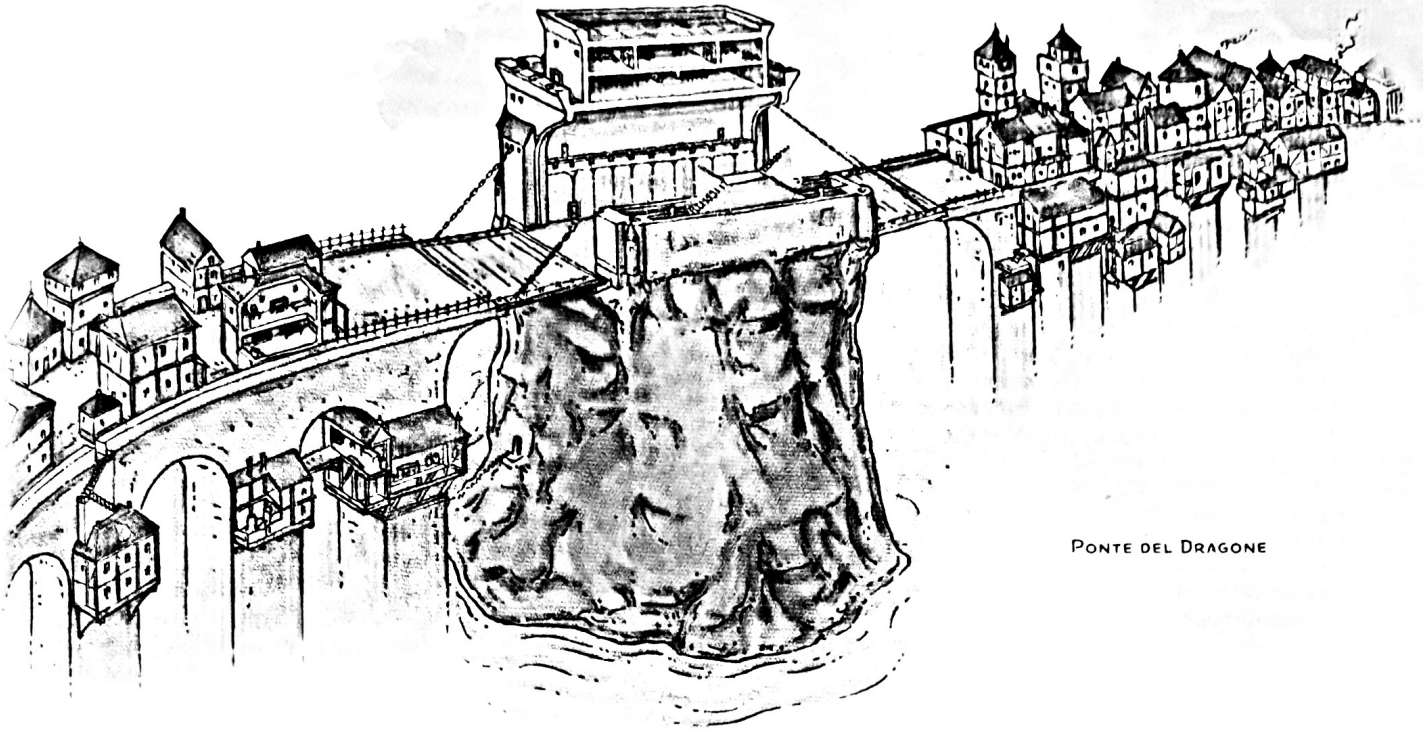
Piccolo Calimshan

Alcune generazioni fa, una flotta di rifugiati Calishiti in fuga dalla guerra nel sud approdò sulle rive del Porto Grigio. Anziché aprire le loro porte agli stranieri, gli abitanti di Baldur's Gate li allontanarono in tutta fretta dalla città, spingendoli fuori dalla Porta del Basilisco nel cuore della notte e tassandoli per questo privilegio. Disperati e sfiniti, i profughi trovarono finalmente riparo presso un caravanserraglio gestito da un compatriota Calishita nella Città Esterna. Usarono allora quel poco di ricchezza che avevano portato con loro per costruire una nuova casa: un tradizionale insediamento Calishita che si sarebbe dimostrato amichevole nei confronti di Baldur's Gate proprio quanto i Balduriani lo erano stati nei loro confronti.

Anche se è passato molto tempo da quell'inizio ignominioso, le tensioni restano alte tra il Piccolo Calimshan e il resto della città, specialmente nei confronti di quei Balduriani che vivono nella città vera e propria. A differenza di buona parte della Città Esterna, dove i distretti si mescolano tra loro e nessuno sa dire dove inizi uno e dove finisca l'altro, il Piccolo Calimshan è nettamente delimitato da un muro di mattoni e intonaco alto 4,5 metri, spesso 1,5 metri e sormontato dai minareti in classico stile Calishita. Tuttavia, queste mura non si limitano a circondare il distretto. Il Piccolo Calimshan è costruito come una tradizionale città Calishita in miniatura, la cui area interna è suddivisa in vari drudach (distretti). Ogni drudach è delimitato da mura e popolato da una famiglia o una tribù in particolare, dotato del suo sito religioso, locanda, taverna o mercato personale, nonché di attività artigianali come fucine, armerie, concerie e mulini. Anche se una tale abbondanza di mura può dare l'impressione che il Piccolo Calimshan sia frazionato e isolazionista, in realtà è vero proprio il contrario: i camminamenti su queste mura spesse fungono da vie sopraelevate che consentono agli abitanti locali di osservare la disposizione dell'insediamento dall'alto e di scegliere facilmente un percorso fino alla destinazione desiderata.

Secondo solo al Piazzale quanto a caos e vivacità dei suoi mercati, il Piccolo Calimshan apre le porte agli stranieri soltanto per poche ore al giorno. All'interno del suo dedalo di bazar, i mercanti locali detengono un monopolio pressoché assoluto di molte importazioni meridionali, dai drappi di seta alle lame pregiate in acciaio Calishita fino ai tomi di rare conoscenze magiche, grazie a una serie di accordi commerciali esclusivi con varie carovane. Giunti a metà pomeriggio, però, i clienti vengono spinti fuori dai cancelli arcuati e gli unici non Calishiti autorizzati a restare nel distretto sono quelli entrati in una famiglia del

TYLER JACOBSON



Ponte del Dragone

Piccolo Calimshan tramite matrimonio o quelli che si sono guadagnati la fiducia sacra degli abitanti di un drudach. Sebbene molti abitanti del Piccolo Calimshan si spingano in città per motivi d'affari o di piacere, nemmeno i Pugni Fiammanti sono in grado di farsi strada con la forza nel distretto trasformato in fortezza dopo il tramonto, se non in circostanze estreme; ogni drudach viene invece pattugliato da una milizia di giovani guerrieri celibi (**guardie** dotate di scimitarre anziché di lance) chiamati amlakkar.

Sebbene il Piccolo Calimshan presenti un fronte unificato al resto della città, è anch'esso afflitto dai problemi tipici di tutti gli insediamenti: l'ineguaglianza degli introiti è ancora più esasperata dalla densità degli abitanti e i poveri vivono letteralmente fianco a fianco con i più ricchi vincolatori di geni. I vecchi isolazionisti si scontrano con i giovani che desiderano interagire più spesso con il resto della città. Tuttavia, il problema più grande è di gran lunga la guerra tra bande che al momento dilania il Piccolo Calimshan. Considerando la Gilda come un'organizzazione fondamentalmente esterna, una banda di Calishiti chiamata i Giusti Pascià cerca di estromettere gli agenti della Gilda dal mondo del crimine del Piccolo Calimshan. La popolare signora del crimine della Gilda, la mezza Calishita **Rilsa Rael** (vedi la relativa scheda delle statistiche), ovviamente si oppone a questo insulto e ogni notte i residenti devono sbarrare le loro porte per non essere coinvolti nelle guerre territoriali che ladri e malviventi combattono sui tetti delle abitazioni.

Tra i luoghi più famigerati del Piccolo Calimshan, c'è l'Emporio dei Gioielli di Calim, comunemente ritenuto il miglior gioielliere della città... nonché il luogo migliore dove rivendere le gemme rubate, dato che è anche il quartier generale locale della Gilda. Oltre a ospitare regolarmente dei dibattiti pubblici nel suo negozio, Rael vigila tacitamente sul Giardino dei Sussurri, un labirinto di schermi di legno e carta dove la gente proveniente da ogni angolo della città può comprare e vendere segreti con gli agenti della Gilda o altri cittadini, parlando attraverso le barriere del labirinto per garantirsi l'anonimato. Anche le scuole come la Lampada dell'Apprendimento e l'Accademia Verdashir (nota anche come l'Accademia dei Dervisci), che addestra incantatori e guerrieri negli stili della terra d'origine, sono molto popolari e consentono agli stranieri di maggior talento di accedere ai loro archivi o di unirsi alle loro lezioni. Ovviamente, tutti i patriar della città hanno visitato il famoso Teatro dell'Oasi, che offre le produzioni più audaci (e a volte più pericolose) della città.

Ponte del Dragone

Questo distretto è in realtà composto da due enormi ponti che attraversano per metà il Fiume Chionthar e si incontrano alla Roccia del Dragone, un alto isolotto roccioso situato al centro del fiume. Sebbene i Pugni Fiammanti presidino una fortezza sull'isola per tassare i viaggiatori lungo la Strada della Costa e controllare gli accessi alla città nei tempi di crisi, i ponti veri e propri sono popolati da abusivi di ogni genere. Precari caseggiati di legno, taverne e negozi si affollano su entrambi i lati delle campate arcuate del ponte, affacciandosi sulla stretta strada che corre al centro. Altri ancora si aggrappano ai fianchi del ponte, ancorati gli uni agli altri o a sbalzo sull'acqua. La tendenza di queste strutture a cadere nelle acque impetuose del fiume di tanto in tanto, trascinando gli edifici vicini con loro, non sembra essere sufficiente a scoraggiare quei residenti che sperano di essere i primi a vendere le loro merci ai viaggiatori diretti in città o gli ultimi a svuotare le tasche quando se ne vanno.

Perfino presso gli abitanti della Città Esterna, i residenti del Ponte del Dragone hanno fama di essere debosciati e perdigiorno e il distretto è specializzato in bettole malfamate e sale da gioco, dove gli ubriachi più molesti possono essere espulsi direttamente nel fiume. Tuttavia, il distretto vanta anche una forte e solidale comunità di halfling cuoreforte, i

MIKE SCHLEY

cui caseggiati dal soffitto basso e dal peso più leggero sono perfetti per il precario stile architettonico locale.

Sebbene il Ponte sia famoso per i suoi truffatori e criminali, gli abitanti fanno fronte comune e una squadra locale chiamata i Pontieri si assicura che tutte le forme di rapina prendano di mira i viaggiatori e non gli abitanti del ponte. Coloro che si rifiutano ripetutamente di giocare pulito coi loro vicini sono spesso destinati alle Spezie di Sweetjen, un precario negozio sul lato esterno del ponte il cui halfling proprietario vende alcune delle più potenti droghe e dei più irriconoscibili veleni della città.

Roccia del Dragone

Questa formidabile fortezza si erge al centro del fiume, su un isolotto reso viscido dalle alghe e con pareti verticali pressoché impossibili da scalare. Costruita dai Pugni Fiammanti su una roccia che, a quel che si dice, un tempo ospitava un drago di bronzo, la fortezza è la prima postazione di controllo dove Baldur's Gate tassa i viaggiatori diretti a nord. Chiunque desideri attraversare il fiume lungo i due giganteschi ponti deve pagare un pedaggio di 5 mr e passare nella fortezza, inoltrandosi in un lungo tunnel centrale disseminato di feritoie per frecce e caditoie. Un numero di soldati dei Pugni Fiammanti compreso tra venticinque e cinquanta presidia la postazione, che è attiva soltanto durante il giorno. Dopo il tramonto, i ponti levatoi ai due lati della fortezza vengono alzati, interrompendo tutto il traffico e costringendo i ritardatari a prendere alloggio presso una delle molte locande sul Ponte del Dragone fino al mattino seguente.

La fortezza è composta da quattro livelli: il livello del ponte, occupato dal tunnel di transito e dagli uffici dedicati alla gestione del traffico; un'armeria al primo piano rifornita di olio, giavellotti e tutto ciò che potrebbe servire ai soldati per reggere un assedio; un secondo piano dedicato agli alloggi dei soldati; un livello del dungeon dal soffitto alto, situato sotto il livello del ponte, che ospita i prigionieri temporanei e la riserva di piccole imbarcazioni della fortezza (qualora la guarnigione avesse bisogno di fare una sortita dai cancelli fortificati all'altezza del fiume). I soldati stanziati alla fortezza tendono a ricadere in due categorie principali: quelli delusi per essere stati assegnati a riscuotere i pedaggi in un punto così lontano dalla città e quelli entusiasti di avere ricevuto un lavoro facile e la possibilità di fare baldoria al Ponte del Dragone. I secondi si assicurano che i Pugni non pattuglino i ponti con troppo zelo.

Il comandante di Roccia del Dragone, un vecchio bruto di nome Skorpin Crane, è morto nel sonno recentemente. È stato escluso che si sia trattato di un omicidio e il Granduca Ulder Ravengard si stava occupando di trovare un sostituto quando è stato attirato fuori città per una missione diplomatica a Elturel. Finché non sarà trovato un sostituto, il comando spetta al Difensore Mago di Roccia del Dragone, un nano degli scudi **mago** neutrale malvagio di nome Gardak Horn. Le guardie disprezzano Gardak perché usa un **omuncolo** per spiarle.

Stalle e Serraglio Garynmor

Dato che i cavalli e le altre bestie da soma non sono autorizzati entro le mura cittadine, la Città Esterna trabocca di stalle e stallieri, che variano da recinti fangosi a scuderie più pulite della maggior parte delle locande. Tra queste, le più grandi sono le Stalle Garynmor, che offrono il beneficio unico di avere sedi attive sia a Occhi Pietrosi che a Porta Nera; i viaggiatori di passaggio hanno l'opzione di lasciare le loro bestie da un lato della città e di riprenderle dall'altro, dopo che i garzoni le hanno condotte lungo il perimetro esterno delle mura. Le stalle hanno anche la particolare facoltà di noleggiare cavalcature agli abitanti cittadini che necessitano di un mezzo di trasporto, evitando loro di doversi dotare di un cavallo personale. Tuttavia, la gemma che distingue veramente le Stalle Garynmor da tutte le altre è il suo serraglio.

Avendo viaggiato per il mondo in lungo e in largo, Ubis Garynmor (**popolano** umano caotico buono) è rimasto affascinato dalle bestie esotiche e, siccome aveva già sviluppato l'infrastruttura atta a ospitare numerosi animali di grossa taglia, non gli fu difficile ampliare le opzioni della sua attività. Il suo serraglio a Occhi Pietrosi contiene una vasta gamma di creature rare sia comuni che magiche, da una vecchia cockatrice a due ippogrifi dalle ali tarpate fino a un orsogufo. Garynmor è sempre in cerca di nuove attrazioni e paga volentieri quegli avventurieri che gli consegnano degli esemplari in salute di qualche creatura rara, a volte rivendendo le specie più piccole e meno pericolose. Sebbene il serraglio sia popolare presso molti cittadini pronti a pagare qualche moneta di rame per vedere le creature, molti vicini temono che Ubis non prenda troppo sul serio le misure di sicurezza e che la sua mania di coccolare queste bestie pericolose le possa spingere prima o poi a fuggire e a seminare il caos in tutto il distretto.

Teatro dell'Oasi

Baldur's Gate ospita molti piccoli teatri e luoghi di intrattenimento serale, ma nessuno può reggere il confronto con i maestosi spettacoli dell'Oasi. Il proprietario e impresario del teatro, Jonas Goodnight, un umano **spia** caotico neutrale, allestisce spettacoli ancora più stupefacenti dei suoi costumi di sfarzosa fattura. Le sue produzioni offrono di tutto, dalle esibizioni di mostri dal vivo alle potenti magie di illusione fino agli spettacoli degli intrattenitori di maggior talento in città. Attori e musicisti si esibiscono nei loro brani o nei loro monologhi in cima a trapezi fiammeggianti o torri umane, mentre gli acrobati sconvolgono il pubblico con mirabolanti numeri che sfidano il soprannaturale.

Perfino gli spettatori più musoni, incapaci di cogliere il genio artistico di Goodnight, apprezzano la sfacciata noncuranza con cui viola ogni tabù, proponendo parodie piccanti e copioni satirici in cui tutti, dai duchi a Keene Nove-Dita in persona, vengono messi alla berlina. Il fatto che queste rappresentazioni a volte vadano tremendamente storte, con mostri che si liberano o un pezzo di scenografia che cade e scaraventa un attore in mezzo alla folla, non fa che fomentare ulteriore entusiasmo e sia i patriar che i popolani si contendono i biglietti per le esibizioni del teatro, rigorosamente pomeridiane. I prezzi dei biglietti vengono decisi sul posto da Goodnight in base ai suoi capricci e possono variare drasticamente da un individuo all'altro.

Sebbene Goodnight sia sempre in cerca di nuovi intrattenitori, al momento ha bisogno di qualcosa in più di un bardo o di un contorsionista di talento. I costi di messa in scena dei suoi scandalosi spettacoli lo hanno coperto di debiti e il suo ossessivo bisogno di sbeffeggiare ogni potenziale patrono o alleato in città non ha migliorato le cose. La Gilda è pronta a intervenire e a rilevare la proprietà del teatro se Goodnight non paga i suoi debiti, quindi l'impresario dovrà dedicarsi direttamente al crimine o allestire uno spettacolo più straordinario di tutti quelli messi in scena finora. Avrebbe un'idea, ma per metterla in atto avrà bisogno di un gruppo di avventurieri esperti disposti a diventare le stelle della prima avventura dal vivo mai messa in scena nel mondo.

Vene Fluviali

Appena a est della città, dove la Collina dei Falchi Cenerini si alza lungo il Fiume Chionthar, le correnti che si insinuano tra gli scogli hanno scavato la pietra, generando

un labirinto di tunnel sinuosi che si riversano in falde acquifere sotterranee. Anche se non devia abbastanza acqua da avere un impatto sul corso del fiume, questa rete di camere sommerse è diventata oggetto di mistero e di leggenda per gli abitanti locali.

Sebbene la maggior parte dei tunnel sia sommersa, i cambiamenti di livello del fiume col passare del tempo hanno fatto in modo che certi tunnel o caverne rimanessero asciutti per lunghi tratti, facendone dei nascondigli perfetti per fuggitivi, contrabbandieri, predatori acquatici e amanti passionali particolarmente avventurosi. Anche se circolano voci secondo cui certi tunnel condurrebbero direttamente sotto Baldur's Gate, attualmente tutte le caverne che sono state cartografate sono accessibili soltanto dal fiume e il semplice tentativo di arrampicarsi fino all'imboccatura di un tunnel o di condurre una barca all'interno possono rivelarsi letali, in quanto le correnti sono in grado di schiantare le imbarcazioni contro le rocce. Le storie che parlano di antichi tesori sommersi all'interno delle caverne rivaleggiano con quelle della Vecchia Cholms, un mostro fluviale che si aggira nei tunnel. Molti aspiranti cacciatori di tesori sono rimasti delusi quando hanno scoperto che i tunnel asciutti non contengono altro che rozzi graffiti, bottiglie di vino vuote e stormi di **uccelli stigei** assetati di sangue.

Oltre Baldur's Gate

Si usano le tabelle seguenti per determinare chi o cosa i personaggi potrebbero incontrare lungo la strada quando arrivano o partono da Baldur's Gate. Il DM può usare queste tabelle con la frequenza che desidera.

Incontri sulle Strade

d20	Incontro
1–4	Nessun incontro
5–14	Viaggiatori (si tira sulla tabella J, poi sulla tabella K per determinare le motivazioni dei viaggiatori)
15–20	Mostri (si tira sulla tabella L)

Tabella J: Viaggiatori nei pressi di Baldur's Gate

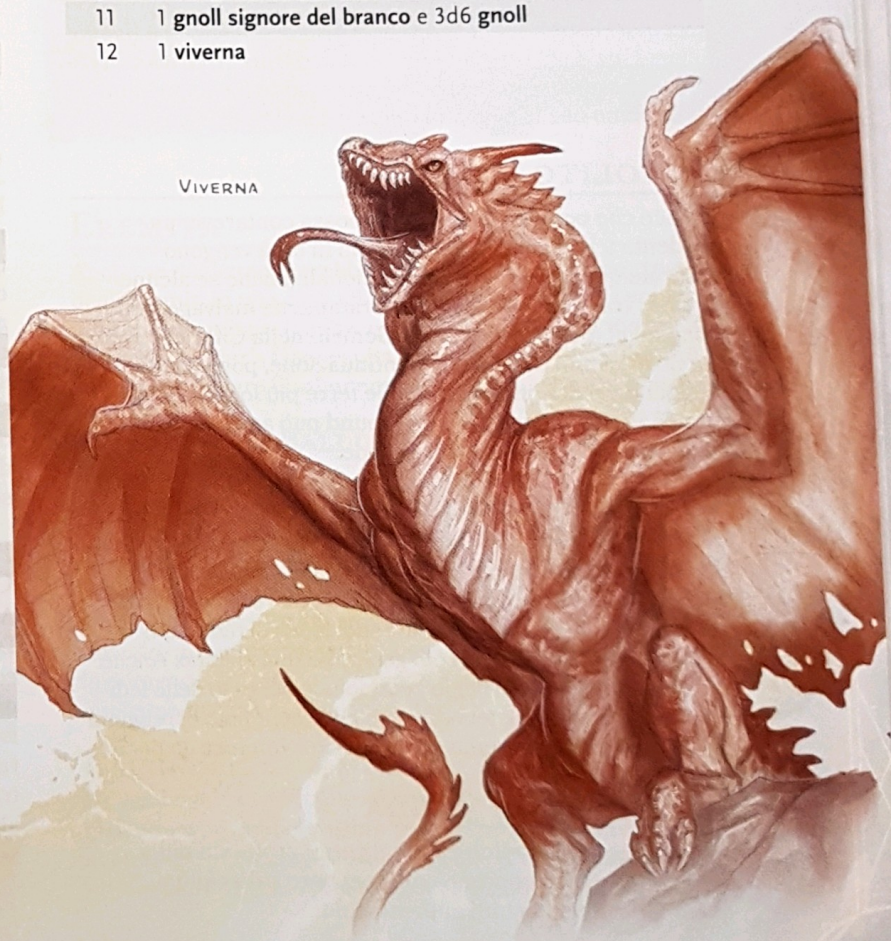
d12	Viaggiatori
1	3d4 contadini o allevatori locali (**popolani**)
2	1d4 mercanti stranieri (**popolani**) e 3d6 **guardie** in viaggio in carovana
3	1d6 studiosi (**popolani**)
4	3d6 esuli o profughi (**popolani**)
5	2d4 soldati dei Pugni Fiammanti (**veterani**)
6	Famiglia di 1d4 patriar (**nobili**) in una carrozza trainata da due **cavalli da tiro**, con 2d6 **guardie** in sella a **cavalli da galoppo** come scorta
7	2d4 mercenari in cerca di ingaggio (**malviventi**)
8	1d6 pellegrini religiosi (**accoliti**)
9	1d6 agenti della Gilda (**banditi**)
10	1 **arcimago** accompagnato da un **guardiano protettore**
11	1d6 intrattenitori (**popolani**)
12	1 **gladiatore** con un bue che traina un carro-prigione contenente una **medusa** con la testa coperta da un sacco e ammanettata ai polsi

Tabella K: Motivazioni dei Viaggiatori

d10	Diretti a Baldur's Gate per...
1	fare soldi vendendo merci che considerano eccezionali
2	trovare un mecenate per una nuova attività artistica o commerciale
3	avvertire le autorità di una possibile minaccia alla città
4	cercare innovazioni alla Chiesa di Gond
5	comprare merci dichiarate illegali in altre comunità
6	rifornirsi per poi fare rotta verso una lontana destinazione via mare
7	fare soldi per dirigersi altrove via terra
8	avviare un'attività commerciale innovativa
9	comprare un testo raro per poi recarsi a Candlekeep
10	intraprendere un'attività criminale con la Gilda

Tabella L: Mostri nei pressi di Baldur's Gate

d12	Incontro
1	1d6 **lupi mannari** sotto mentite spoglie di mendicanti umani o di un branco di lupi
2	2d4 **uccelli stigei**
3	1d4 **ettercap** e 1d4 **ragni giganti**
4	3d6 **coboldi**
5	1 **goblin capo** e 3d6 **goblin**
6	1 **driade** e 1d4 **spiritelli** nascosti in un albero
7	1d4 **ankheg** che emergono dal terreno scavando
8	1 **basilisco**
9	1d4 **sciacalli mannari** sotto mentite spoglie di mendicanti, intrattenitori o mercanti umani
10	1 **hobgoblin capitano** e 3d6 **hobgoblin**
11	1 **gnoll signore del branco** e 3d6 **gnoll**
12	1 **viverna**



Viverna

Brynn Metheney

Background dei Personaggi di Baldur's Gate

Questa sezione presenta nuovi background adatti per creare personaggi di Baldur's Gate, assieme ad alcune note su come adattare quei personaggi con un background tratto dal *Player's Handbook*.

Questo materiale è concepito come strumento del DM. Una volta che i giocatori hanno deciso il background dei loro personaggi, il DM esaminerà il materiale di questa sezione. Alcuni background prevedono almeno un nuovo privilegio alternativo che lega il background a un gruppo di Baldur's Gate e fornisce al personaggio un legame più forte con la città. I personaggi possono scegliere di sostituire il privilegio standard del loro background con uno di questi privilegi alternativi. Ogni background include anche un privilegio bonus che marchia un personaggio come originario di Baldur's Gate e che gli fornisce una maggiore familiarità con la città (sia con le sue strade che con le sue cicatrici). Questi privilegi aggiuntivi sono indicati come "privilegi di Baldur's Gate". Sebbene i privilegi di background di un personaggio siano in genere utili in un'ampia gamma di situazioni, gli effetti di un privilegio di Baldur's Gate possono essere usati soltanto finché il personaggio si trova a Baldur's Gate (anche se, a discrezione del DM, potrebbero avere effetti applicabili in situazioni simili a quelle di Baldur's Gate). Questi privilegi basati sui luoghi non si sostituiscono ad altri privilegi; un personaggio li ottiene semplicemente per il fatto di conoscere bene Baldur's Gate. Se un background presenta più privilegi di Baldur's Gate, il personaggio ottiene tutti i privilegi associati a quel background o il numero di quei privilegi che desidera acquisire.

La sezione "Segreti Oscuri" (pagina 208) presenta un crimine o un peccato che potrebbe costringere un gruppo a unire le forze o porre le basi delle loro imprese. Dopo che i giocatori hanno scelto i loro background individuali, hanno l'opportunità di scegliere un segreto oscuro. Questo segreto potrebbe avere ramificazioni entusiasmanti o inquietanti man mano che le avventure del gruppo proseguono.

Accolito

Si dice che ogni fede del mondo possa contare su un credente a Baldur's Gate. Non solo in città vengono tollerate quasi tutte le fedi tradizionali (anche se alcune di esse, tra cui molte fedi dichiaratamente malvage, sono relegate al distretto dei Canti Gemelli nella Città Esterna), ma ne arrivano di nuove in continuazione, portate dai viaggiatori e dai proselitisti delle terre più lontane. Un personaggio con questo background può aspirare a grandi cose non per sé, ma per la sua fede.

Privilegio di Baldur's Gate: Comunità Religiosa

L'accolito è strettamente legato alla comunità religiosa di Baldur's Gate. Sa se una divinità può contare su un seguito in città e conosce i luoghi in cui i suoi fedeli si radunano apertamente e i distretti in cui generalmente abitano. Anche se questo non è un privilegio eccezionale nel caso delle fedi cittadine più popolari, tenere conto delle centinaia di religioni che i nuovi arrivati portano con loro non è impresa da poco.

Artigiano di Gilda

Esistono numerose gilde e associazioni professionali a Baldur's Gate, che coprono ogni mestiere e disciplina concepibile, dai becchini ai prestasoldi.

Privilegio di Baldur's Gate: Cortesia Professionale

L'artigiano di gilda conosce bene le squadre cittadine, i loro territori e le politiche che intercorrono tra di esse. Il giocatore sceglie uno dei tre quartieri di Baldur's Gate: la Città Alta, la Città Bassa o la Città Esterna. Quello è il quartiere dove il personaggio conduce la maggior parte dei suoi affari. Ogni volta che il personaggio ha bisogno di informazioni relative a qualcosa che si trova nei distretti di quel quartiere, può cercare i membri della squadra di quell'area e apprendere i pettegolezzi locali. Può anche ottenere l'accesso senza ostacoli alla maggior parte delle banche, sedi di gilda, attività commerciali, laboratori o luoghi d'incontro delle squadre in quel quartiere.

Ciarlatano

Tutti cercano sempre di guadagnare un certo vantaggio rispetto a qualcun altro a Baldur's Gate. L'artista della truffa di un gruppo potrebbe essere il rivoluzionario di un altro gruppo. O forse il personaggio agisce solo in nome del proprio tornaconto personale. In ogni caso, i personaggi con questo background hanno un piano per mettere a segno un colpo grosso; hanno bisogno soltanto di una buona dose di audacia e di un po' di tempo.

Privilegio di Baldur's Gate: Erede Perduto

Il ciarlatano conosce bene i modi di fare e le idiosincrasie dei patriar Balduriani e degli altri nobili, imitandoli con tale disinvoltura da convincere anche il più sprezzante capofamiglia della sua autenticità. È abile nello spacciarsi per un erede perduto da tempo di una dinastia di patriar immaginaria o estinta.

Grazie alla sua abilità nello spacciarsi per un patriar, il personaggio possiede un distintivo della Guardia che gli consente di accedere alla Città Alta di Baldur's Gate. Con un buon bluff, può riuscire a portare altre persone con sé o perfino a convincere i membri della Guardia di essere un patriar. Tuttavia, se messa veramente alla prova, la sua autenticità rischia di rivelarsi soltanto un inganno.

Criminale

Nessun criminale di carriera a Baldur's Gate agisce senza tenere d'occhio la Gilda. Alcuni mantengono volontariamente un basso profilo, limitandosi a portare qualche carico di contrabbando assieme alla merce autorizzata o spezzando ginocchia solo quando è plausibile affermare di averlo fatto come atto di vendetta personale. Altri si uniscono a una squadra per ottenere protezione o entrano a far parte della Gilda stessa. Alcuni ex-membri della Gilda sono stati espulsi dall'organizzazione a seguito della loro incompetenza o dopo avere offeso un membro più potente e ora devono sopravvivere accontentandosi delle briciole.

Privilegio di Baldur's Gate: Contatti Criminali

A Baldur's Gate, il crimine è un mestiere come un altro. Di conseguenza, il criminale può organizzare un incontro con un rappresentante di basso rango di praticamente qualsiasi attività commerciale, famiglia di patriar, squadra, istituzione governativa o (ovviamente) della Gilda. Questo rappresentante ascolta il criminale e, a sua discrezione, trasmetterà l'informazione o la sua richiesta ai ranghi più alti della catena di comando. Questi incontri si verificano sempre in ambienti poco raccomandabili.

Origini del Criminale

d8	Origine
1	Il criminale ha menomato il cugino di un signore del crimine della Gilda senza sapere chi fosse. Ha convinto la Gilda a ritirare la condanna a morte su di lui offrendosi di fare ammenda lavorando per i criminali, ma il signore del crimine trama ancora vendetta.
2	La Gilda ha rilevato l'attività della famiglia del criminale, l'ha fatta fallire e ha incendiato l'edificio per riscuotere i soldi dell'assicurazione. Il criminale è stato costretto a darsi al crimine, ma non lavorerà mai per la Gilda. Prova invece grande piacere a colpire i bersagli della Gilda per primo, a mettere in guardia le vittime delle sue truffe e a sventare i suoi piani in mille altri modi.
3	È sempre stata una questione di soldi. Il criminale non viene pagato abbastanza per quel che fa e lavora per qualcuno che ha molto più di quel che merita. Ma la Gilda gli ha offerto un modo per mettere le cose a posto. Il criminale continua a fare ciò che ha sempre fatto (turni di guardia, manovalanza al porto, contabilità in un'attività commerciale), ma riferisce alla Gilda tutto ciò che viene a sapere.
4	L'ineguaglianza di Baldur's Gate ha spinto il criminale a prendere in mano la situazione personalmente: ruba ai patriar e agli abitanti più ricchi della Città Bassa, ma poi versa il denaro rubato ad attività di beneficienza che aiuteranno i bisognosi.
5	Il criminale si dà al crimine perché è un patriar annoiato in cerca di emozioni forti. La sua famiglia non ha idea delle sue attività e nemmeno la Gilda. Se una delle due dovesse scoprire la verità, la vita che ha conosciuto finora sarebbe finita per sempre.
6	Un caro amico o un parente del criminale si è unito alla Gilda ed è svanito misteriosamente. Il criminale è entrato nei ranghi più bassi dell'organizzazione per scoprire cosa gli è successo.
7	Il criminale ha sempre sognato di essere un membro della Gilda. Da bambino, era un ammiratore della loro tracotanza, dei loro vestiti sgargianti e della loro competenza, che li distingueva da tutti gli altri adulti. Non appena ne ha avuto l'opportunità, si è unito all'organizzazione.
8	Per il criminale, questo è solo un modo di guadagnarsi da vivere. Va al lavoro, fa quello che dev'essere fatto e riscuote la paga. Chiunque si dia al crimine per provare un brivido, per vendicarsi delle ingiustizie delle autorità o per qualsiasi altro motivo è un dilettante e probabilmente le sue idiozie rischiano di fare arrestare o uccidere il criminale.

Origini del Criminale

I criminali sono onnipresenti a Baldur's Gate. Se il giocatore lo desidera, può tirare sulla tabella "Origini del Criminale" per determinare un evento che abbia dato il via alla vita da criminale del suo personaggio.



Eremita

Anche se qualcuno potrebbe pensare che sia strano trovare degli eremiti in una città affollata, altri sanno che a volte la solitudine più profonda è quella che si prova in mezzo a una folla. Baldur's Gate ospita una manciata di anime che riescono a trovare l'isolamento in mezzo al suo trambusto.

Privilegio di Baldur's Gate: La Vera Città

L'eremita conosce una Baldur's Gate che buona parte dei Balduriani ignora, il mondo dei senzatetto e dei derelitti dove cane mangia cane. Sa dove recarsi nella Città Bassa e nella Città Esterna per trovare l'anonimato. Nei bassifondi e nei vicoli, può sempre trovare un letto umido e un pasto rancido, ma anche un posto riservato e sicuro dove nessuno fa domande. La vita laggiù non è comoda, ma difficilmente qualcuno lo troverà... e può restarci tutto il tempo che vuole.

Origini dell'Eremita

Un qualsiasi numero di scelte personali o circostanze sfortunate potrebbero avere spinto l'eremita a isolarsi dalla società. Se vuole, il giocatore può scegliere o tirare per un evento delle origini dalla tabella "Origini dell'Eremita".

BEN WOOTTEN

Origini dell'Eremita

d6	Origine
1	L'eremita ha guidato una spedizione sfortunata nelle Vene Fluviali. I suoi amici sono stati spazzati via dalla corrente e l'eremita non è mai riuscito a scrollarsi di dosso il senso di colpa per avere provocato la loro morte in una frivola escursione. Da allora, veglia in silenzio sull'entrata di quelle caverne.
2	L'eremita ha messo i bastoni tra le ruote della Gilda, provocando seri danni. Fortunatamente, i membri della Gilda lo credono morto. Meno fortunatamente, per mantenere l'inganno, l'eremita potrebbe essere obbligato a restare nascosto finché non morirà davvero.
3	L'eremita studia gli enigmi della natura dei mortali. Ha visto seguaci delle divinità malvagie compiere miracoli per i disperati dei Canti Gemelli e ha visto patriar che venerano le divinità buone voltare ogni giorno le spalle ai poveri. Di fronte a queste scene, le ore per meditare su queste contraddizioni non bastano mai.
4	L'eremita si prende cura di un aspetto dimenticato della storia cittadina: le tombe anonime nel Cimitero della Scogliera, i resti cadenti dei manieri delle famiglie patriar estinte, una collezione di testi religiosi custodita in soffitta e dimenticata quando la divinità patrona di un credente è morta. Sbrigando questo lavoro solitario, ha appreso molti segreti che nessun altro conosce.
5	L'eremita ha ucciso il rampollo di un patriar in un duello illegale. La famiglia ha giurato vendetta e l'eremita è fuggito nei bassifondi per evitare che la collera dei suoi nemici colpisca i suoi cari.
6	L'eremita non è originario di Baldur's Gate. È giunto in città alla ricerca di qualcosa, soltanto per apprendere che la missione che lo aveva portato qui era diventata impossibile da portare a termine: l'oggetto era stato distrutto o la sua funzione era stata vanificata da un evento già accaduto. Ritrovatosi improvvisamente senza uno scopo e impossibilitato a tornare nella sua terra natia, l'eremita girovaga senza una meta in questa orrenda città.

Eroe Popolare

Baldur's Gate è una città che ha un disperato bisogno di eroi e, di tanto in tanto, dalla popolazione se ne fa avanti uno. Le persone comuni che compiono grandi imprese sono molto amate nella storia locale, ma l'immaginazione popolare può ritorcersi contro questi campioni con la stessa rapidità con cui li consacra.

Privilegio di Baldur's Gate: Vendetta Sociale

L'eroe popolare ha vissuto per tutta la vita nella Città Bassa o nella Città Esterna di Baldur's Gate. Ha visto gli arroganti patriar ostentare la loro ricchezza, mentre i suoi laboriosi vicini facevano fatica a sopravvivere e sa bene con quanta impazienza i popolani di Baldur's Gate sognino di vedere i patriar ricevere ciò che si meritano. Quando l'eroe popolare si trova in una parte affollata della Città Bassa o della Città Esterna di Baldur's Gate, può spendere 2d10 minuti per convincere 1d6 **popolani** a compiere un atto non illegale che sia d'ostacolo a un membro della Guardia, a uno dei Pugni Fiammanti, a un patriar o a un altro individuo benestante.

Origini dell'Eroe Popolare

d6	Origine
1	L'eroe popolare ha contribuito a curare un bambino malato. Ora altri malati lo cercano, sapendo che troverà un modo per salvarli.
2	L'eroe popolare ha contribuito a spezzare un racket di protezione della Gilda che affliggeva una comunità di esuli della Città Esterna. Ora, non può attraversare quella parte della città senza che una dozzina di nonni adottivi lo inviti a pranzo.
3	L'eroe popolare ha visto un patriar smarrito nella Città Esterna dopo il tramonto e lo ha condotto in salvo attraverso viuzze secondarie. Il patriar lo ha ripagato per l'aiuto offrendosi di pagare nuovi tetti e nuove lampade per il distretto dell'eroe e ora l'intera comunità festeggia la sua impresa.
4	In preda ai fumi dell'alcol, l'eroe popolare ha affrontato un vermeiena che era strisciato fuori dalle fogne e lo ha steso con un singolo pugno. Da allora, però, la birra a cui un tempo dava il merito del suo eroismo è diventata un vizio e anche i suoi ammiratori più pazienti perdono la speranza. L'eroe spera di avere un'ultima occasione per riconquistarsi la benevolenza che ha sprecato ubriacandosi.
5	L'eroe popolare una volta ha sconfitto un bugbear infuriato con uno specchietto, una testa di cervo impagliato e un paio di calci nelle parti basse. Poi, lui e il bugbear sono diventati amici.
6	L'inverno scorso l'eroe popolare si è tuffato nelle gelide acque del fiume per trarre in salvo a mani nude una barca di pescatori che stava affondando, salvando tutti gli occupanti. Ora tutti quelli che lavorano al porto conoscono il suo nome.

Origini dell'Eroe Popolare

Gli eroi popolari possono nascere nelle circostanze più strane oppure le loro origini potrebbero rimanere segrete, mentre gli eroi compiono le loro imprese nell'anonimato. Se il giocatore lo desidera, può tirare sulla tabella "Origini dell'Eroe Popolare" per determinare un evento che abbia indirizzato il suo personaggio sul sentiero eroico.

Forestiero

Venire a Baldur's Gate può sembrare un'ottima idea per una vasta gamma di ragioni: profitto, emozioni forti e opportunità cosmopolite sono tutte prospettive allettanti, ma raramente chi si presenta alle porte di Baldur's Gate sa con esattezza in quale complicato pantano sociale sta per restare invischiato. Il forestiero entra in città come straniero e probabilmente, per quanto tempo possa rimanervi, ne uscirà come straniero... sempre che ne esca.

Privilegio di Baldur's Gate: Esperienza da Esule

Anche dopo una breve permanenza a Baldur's Gate, il forestiero ha imparato che nella città ci sono molte più mura e porte di quelle presidiate dalla Guardia e dai Pugni Fiammanti. Il forestiero è conosciuto nelle comunità di esuli all'interno della città. Se ha bisogno di sapere qualcosa su una terra, un popolo, una tradizione o una storia straniera, sa dove trovare qualcuno che abbia un'esperienza diretta di ciò che cerca... probabilmente in qualche angolo della Città Esterna.

Origini del Forestiero

d6	Origine
1	Qualcuno ha rubato qualcosa di prezioso dal popolo del forestiero, che ha seguito le tracce del ladro fino alle porte cittadine, ma trovare una traccia in un ambiente urbano è molto diverso dal seguire una pista nelle terre selvagge. Il forestiero non sa dove proseguire da qui, ma il suo popolo ha bisogno che la sua missione sia completata.
2	Il forestiero è sempre stato affascinato dalle ricchezze e dagli sfarzi della vita di città, dove tutto è così diverso dai ritmi lenti della sua terra d'origine. Ora si trova qui ed è pronto a lasciare il segno nel mondo, ma non sa da che parte cominciare.
3	Una guerra, una pestilenza, una carestia o un mostro scatenato hanno devastato la terra d'origine del forestiero, costringendolo a fuggire per salvarsi. Il forestiero non sa nemmeno quanta della sua gente sia sopravvissuta o dove trovarla. Da solo o accompagnato da una manciata di sopravvissuti altrettanto spaesati, deve fare fronte a una nuova vita che non aveva mai chiesto di iniziare.
4	Il forestiero è stato catturato da una banda di rapitori e portato lontano da casa. I Cavalieri dell'Unicorno lo hanno liberato e lo hanno portato qui, ma ora deve cavarsela da solo.
5	Il forestiero è stato esiliato per avere violato un tabù che riteneva di poca importanza. Per questa trasgressione apparentemente marginale, ha perso i suoi amici, la sua famiglia e la sua terra d'origine in un unico colpo. Non gli è rimasta altra scelta che tentare di ricominciare da solo altrove.
6	Un venditore ambulante un tempo portò qualcosa di stupefacente nella terra d'origine del forestiero: un automa di Gond, un tessuto scintillante fatto d'oro, un uccello parlante addestrato o qualche altra piccola meraviglia... e gli ha detto che proveniva da Baldur's Gate. Il forestiero è venuto a vedere il luogo di origine di queste meraviglie e magari a imparare a crearle.

Origini del Forestiero

Forestieri di ogni genere giungono a Baldur's Gate ogni giorno, attirati da innumerevoli ragioni e provenienti da innumerevoli terre. La tabella "Origini del Forestiero" fornisce alcuni spunti su cosa potrebbe avere portato il personaggio a Baldur's Gate.

Intrattenitore

Dagli spettacolari cantanti e acrobati del Teatro dell'Oasi ai mimi e burattinai del Piazzale, Baldur's Gate ospita un pittoresco assortimento di intrattenitori. Gli artisti migliori trovano sempre un pubblico pronto ad applaudirli e il costante flusso di viaggiatori significa che i nuovi spettatori e i nuovi spettacoli non mancano mai.

Privilegio di Baldur's Gate: Accesso Dietro le Quinte

L'intrattenitore ha imparato che buona parte del vero mestiere dell'intrattenitore (o di qualsiasi altra attività) si svolge dietro le quinte. Per lui è facile capire che genere di pubblico frequenti ogni locale: per esempio, i duri frequentano la Sirena Timida o i patriar più impetuosi frequentano l'Elmo e il Mantello. Dopo un'esibizione di successo, l'intrattenitore può incontrare un membro entusiasta del pubblico, qualcuno che svolga un'occupazione o appartenga a una classe sociale tipica di quel pubblico. Quel contatto è ben lieto di parlare con l'intrattenitore e di ascoltarlo.

Marinaio

Baldur's Gate fu fondata dai marinai e il suo porto è ancora oggi il cuore pulsante della città. Alcuni patriar discendono dai capitani dei tempi antichi, il commercio della Città Bassa è basato sul porto e perfino i ritmi della Città Esterna sono scanditi dai flussi e riflussi del commercio fluviale. Dato che i marinai sono fondamentali e onnipresenti a Baldur's Gate quanto le pietre delle sue strade lastricate, i personaggi con questo background sono comuni.

Privilegio di Baldur's Gate: Sensi da Contrabbandiere

Il marinaio conosce bene i moli di Baldur's Gate, i movimenti degli ispettori e degli esattori delle tasse e il modo in cui girano i carichi e i soldi. Di conseguenza, è facile per lui accelerare le pratiche di scarico delle merci di una nave o assicurarsi che un carico sia issato a bordo di una nave amica senza attirare sospetti o tassazioni. Il marinaio conosce anche i movimenti dei Barcaioli Grigi, le guardie portuali dei Pugni Fiammanti, e sa manovrare le gru meccaniche della città.

Monello

Gli orfani e i fuggitivi si radunano spesso in gruppi nella Città Esterna, sciamando a frotte attorno ai passanti per supplicare qualche briciola. Nella Città Bassa, i monelli vengono spesso reclutati dai ranghi più bassi della Gilda o messi al lavoro in qualche attività illegale o pericolosa da un padrone senza scrupoli.

Privilegio di Baldur's Gate: Contatti con le Guide di Porta

Anche se il monello potrebbe non fare parte della squadra delle Guide di Porta, ha frequentato il gruppo quanto basta da conoscere il loro codice basato sulle torce. Dall'illuminazione, dalla sua posizione e dal tipo di torcia piazzata su un edificio o nelle sue vicinanze, il monello può raccogliere molte informazioni su chi vive o fa affari in questa zona, soprattutto se tratta bene gli stranieri, se ha legami con il governo o con la Gilda o se ha aiutato o ostacolato le Guide di Porta in passato.



MARK BEHM

Nobile

I patriar di Baldur's Gate vivono nella Città Alta, dove tengono grandi feste e fanno sfoggio di modi cosmopoliti, ma si isolano dalla povertà e dallo squallore dei quartieri meno fortunati e dai loro vicini. Anche se di tanto in tanto possono fare visita al prosperoso Crinale Fiorito per provare un ristorante o una boutique alla moda o assistere a uno spettacolo al Teatro dell'Oasi, i patriar hanno pochi motivi per spingersi nelle parti più sporche e pericolose della città. Se lo fanno, generalmente lo fanno come turisti amanti del rischio, o protetti da un seguito di guardie armate, e non certo in qualità di amici o vicini. Come risultato, molti patriar sono in sintonia con le corti reali a mezzo continente di distanza, ma ignorano vergognosamente come vivono i poveri appena fuori dalla loro porta di casa.

Questo misto di cosmopolitismo e di cecità locale caratterizza quasi tutti i nobili di Baldur's Gate. Di conseguenza, per chi desidera interpretare un patriar, il privilegio Patriar sottostante sostituisce il privilegio Posizione Privilegiata del background del nobile. Chi desidera usare il privilegio di background standard del nobile può avere ottenuto la sua posizione a Baldur's Gate tramite affari anziché tramite discendenza.

Privilegio di Baldur's Gate: Patriar

In quanto membro di una delle famiglie altolocate di Baldur's Gate, il nobile può passare attraverso le porte cittadine senza dover pagare pedaggi, mescolarsi tra i nobili della città senza obiezioni e fare colpo su chi va in cerca di un mecenate facoltoso. Il nobile è il benvenuto nella Città Alta e può restarvi dopo il tramonto senza essere infastidito o scacciato. La sua parola ha più peso di quella degli altri senza obiezioni e ogni forma di corruzione tra le guardie o i funzionari governativi tende a risolversi a suo favore e non contro di lui... almeno finché il nobile non tenta in qualche modo di denunciarla.

Sapiente

Baldur's Gate vanta una modesta comunità accademica che ruota attorno alle biblioteche del Gran Palazzo e a vari templi dedicati alle divinità dell'apprendimento e dell'innovazione. Docenti, ricercatori e storici scambiano idee, discutono e collaborano alle ricerche con gli studiosi diretti a Candlekeep. La città offre anche ampie opportunità di studi arcani, sebbene i suoi maestri siano dispersi nelle dimore dei singoli maghi e non facciano parte di una comunità concentrata.

Privilegio di Baldur's Gate: Informatore

Grazie alla sua rete personale di dicerie e di articoli pubblicati nella Bocca di Baldur, il sapiente può dedurre molte cose sui segreti dei Balduriani: chi pratica necromanzia, chi è coinvolto nello spionaggio o nel contrabbando, chi sarebbe disposto ad acquistare o fabbricare oggetti magici pericolosi senza battere ciglio. Ogni volta che un crimine o un evento misterioso degno di nota si verifica in città, il sapiente ha una lista di 1d4 sospetti che possono essere coinvolti personalmente o quanto meno avere una forte probabilità di sapere chi lo è.

Senzavolto (Nuovo Background)

Essendo ciò che è, il personaggio non potrebbe mai essere un eroe. Che si tratti della sua classe, della sua razza, della sua famiglia o dei suoi peccati, c'è qualcosa in lui che gli impedisce di seguire fino in fondo il sentiero che ha intrapreso. Ma questo non lo ferma: si è lasciato alle spalle la sua vecchia identità, ne ha assunta una nuova ed è diventato qualcosa di più.

I personaggi con il background del senzavolto indossano un travestimento (in senso letterale o metaforico) quando vanno all'avventura. Questa identità potrebbe essere teatrale o sottile. Sotto molti aspetti, tuttavia, questi personaggi tendono ad avere personalità debordanti, quindi questo background si concentra soprattutto sulla descrizione dell'eroe che si cela dietro la maschera.

Competenze nelle Abilità: Inganno, Intimidire
Competenze negli Strumenti: Trucchi per il camuffamento
Linguaggi: Uno a scelta
Equipaggiamento: Trucchi per il camuffamento, un costume, un borsello contenente 10 mo

Identità del Senzavolto

Un personaggio senzavolto va all'avventura celandosi dietro la maschera di un'identità fittizia pubblica. Questa identità gli viene naturale quanto la sua vera identità nascosta, ma serve a celare chi è egli in realtà. Il giocatore tira sulla tabella "Identità Fittizia del Senzavolto" per determinare la sua identità o ne definisce una speciale per il suo personaggio e adatta al tono della campagna, collaborando col DM.

Identità Fittizia del Senzavolto

d10	Identità Fittizia
1	Una rocambolesca spia o un brigante
2	Il simbolo di una nazione o di un popolo
3	Una canaglia dal volto mascherato
4	Uno spirito vendicatore
5	La manifestazione di una divinità o della sua fede
6	Una figura la cui bellezza è accentuata dal trucco
7	Un altro eroe che ha scelto di impersonare
8	L'incarnazione di una scuola di magia
9	Un combattente dall'armatura tipica
10	Un travestimento dai tratti animaleschi o mostruosi, mirato a incutere paura

Privilegio: Doppia Personalità

La maggior parte degli altri avventurieri e del mondo conosce il senzavolto nella sua identità fittizia. Chi cerca di sapere di più su di lui (sulle sue debolezze, sulle sue origini, sui suoi obiettivi) si trova ostacolato dal travestimento. Quando il senzavolto indossa una maschera e si comporta come prevede la sua identità fittizia, è irriconoscibile come il suo vero io. Rimuovendo il suo travestimento e rivelando il suo vero volto, non è più identificabile come la sua identità fittizia. Questo gli permette di cambiare aspetto da una personalità all'altra con la frequenza che desidera. Tuttavia, se qualcuno dovesse intuire il collegamento tra l'identità fittizia e il vero io del senzavolto, questo inganno potrebbe perdere efficacia.

Caratteristiche Suggerite

Un personaggio senzavolto solitamente interpreta la sua identità fittizia, l'eroe o la figura straordinaria che impersona ogni giorno. Tuttavia, si tratta soltanto di una messinscena o forse di un aspetto di se stesso portato all'estremo. Per definire un'identità fittizia, il giocatore può liberamente scegliere le caratteristiche di un altro background, specialmente dell'eroe popolare, dell'eremita o del nobile. Quanto all'identità vera dietro quella fittizia, quella che si sforza in tutti i modi di restare anonima, il giocatore può pensare a una serie di caratteristiche del senzavolto. Di conseguenza, chi sceglie questo background avrà due serie di caratteristiche, una per la sua identità fittizia e una per il suo vero io senzavolto.

Tratti Caratteriali del Senzavolto

d8	Tratto Caratteriale
1	Il senzavolto è onesto e insolitamente diretto.
2	Il senzavolto si sforza di non lasciar trapelare alcuna personalità: è più facile dimenticare chi neanche c'era.
3	Il senzavolto conserva un ricordo della persona o dell'evento che lo ha spinto sul suo sentiero.
4	Il senzavolto dorme quanto ne ha bisogno e in orari alquanto insoliti.
5	Il senzavolto pianifica in anticipo, ma gli altri lo scambiano per sogni a occhi aperti.
6	Il senzavolto coltiva un singolo, insolito passatempo o studio, di cui parla in dettaglio a ogni occasione.
7	Il senzavolto si chiede se imparerà mai quando restare in silenzio, quando ridere...
8	Il senzavolto si comporta in modo diametralmente opposto alla sua identità fittizia.

Ideali del Senzavolto

d6	Ideale
1	**Giustizia.** Il proprio posto nella società non dovrebbe determinare l'accesso di un uomo a ciò che è giusto. (Buono)
2	**Sicurezza.** Fare ciò che va fatto non giustifica fare del male agli innocenti. (Legale)
3	**Confusione.** L'inganno è un'arma con cui colpire i nemici da dove meno se lo aspettano. (Caotico)
4	**Infamia.** Il nome del senzavolto è un maleficio che realizza la sua volontà. (Malvagio)
5	**Incorruttibilità.** Il senzavolto diventerà un simbolo e si lascerà il suo vecchio io imperfetto alle spalle. (Qualsiasi)
6	**Anonimato.** Saranno le gesta del senzavolto ad essere ricordate e non il loro strumento. (Qualsiasi)

Legami del Senzavolto

d6	Legame
1	Il senzavolto fa di tutto per la sua famiglia. Per prima cosa, pensa sempre a garantire la sicurezza dei suoi cari.
2	Ciò che il senzavolto fa, lo fa per il mondo. La gente non si rende conto di quanto abbia bisogno di lui.
3	Il senzavolto vede troppi bisognosi attorno a sé. Non deve deluderli come hanno già fatto tutti gli altri.
4	Il senzavolto si oppone ai malvagi, che altrimenti farebbero il bello e il cattivo tempo.
5	Il senzavolto è straordinario. Agisce così perché nessun altro può farlo e nessuno può fermarlo.
6	Il senzavolto fa tutto in nome di coloro che gli sono stati portati via.

Difetti del Senzavolto

d6	Difetto
1	Il senzavolto non teme la morte che arriva per tutti.
2	Il senzavolto non distoglie mai lo sguardo.
3	Il senzavolto è privo del senso dell'umorismo. Ridere lo mette a disagio e lo imbarazza.
4	Il senzavolto a volte si sforza eccessivamente e ha bisogno di recuperare le forze per un giorno o più.
5	Il senzavolto pianifica in anticipo, ma gli altri lo scambiano per sogni a occhi aperti.
6	Il senzavolto vede la moralità in bianco e nero.

Soldato

Mercenari, guardie private, soldati della Guardia e membri dei Pugni Fiammanti sono soltanto alcuni dei molti tipi di soldati che si aggirano per le vie di Baldur's Gate.

Privilegio di Baldur's Gate: Guardia Cittadina

Il soldato può scegliere di prestare attualmente servizio nei Pugni Fiammanti o nella Guardia. Se lo fa, il suo ruolo prevede delle responsabilità. Fintanto che mantiene queste responsabilità, ottiene dei benefici. Se abbandona le sue responsabilità, perde l'accesso ai suoi benefici e potrebbe subire altre conseguenze negative. Se il soldato perde quei benefici, può recuperarli dopo una sgradevole conversazione con il suo ufficiale di comando e dopo avere ottemperato alle sue responsabilità per un mese.

La Guardia. Se il soldato presta servizio nella Guardia, è tenuto a condurre pattuglie regolari nella Città Alta o trascorrere dei turni regolari alle sue porte e deve fare rapporto alla Cittadella della Guardia ogni dieci giorni per essere addestrato. In cambio, ha diritto ad accedere alla Cittadella e gode di una linea di comunicazione diretta con gli ufficiali e i funzionari della Guardia. La sua parola ha un certo peso nel Gran Palazzo e molti locali nel distretto di Vie della Cittadella sono ben lieti di offrire un pasto gratis al soldato e ai suoi amici. Il soldato può inoltre scortare altre persone nella Città Alta senza discussioni, anche se non sono patriar e non hanno un distintivo della Guardia. Fuori dalla Città Alta, tuttavia, è visto con sospetto da molti e in genere ottiene una gelida accoglienza finché indossa l'uniforme.

Pugni Fiammanti. Se il soldato presta servizio nei Pugni Fiammanti, una volta ogni dieci giorni deve fare rapporto alla Torre Marina di Balduran per essere addestrato ed è tenuto a prestare servizio per un turno, pattugliando la Città Bassa o la Città Esterna. In cambio, ha diritto ad accedere alle fortezze dei Pugni Fiammanti e una linea diretta di comunicazione con gli ufficiali e gli altri soldati dei Pugni Fiammanti. Può inoltre passare attraverso le porte cittadine senza discussioni, ma non può portare ospiti nella Città Alta come potrebbe fare un membro della Guardia. È anche sempre bene accetto ai Tre Vecchi Barili, dove i Tre Vecchi Rospi sono ben lieti di accoglierlo con un sorriso e un boccale di birra.

Privilegio di Baldur's Gate: Prova di Lealtà

Il soldato ha avuto fin troppo a che fare con altri soldati corrotti e ora sa riconoscere i comportamenti tipici delle guardie e degli ufficiali militari corrotti a un chilometro di distanza. Anche se una simile consapevolezza della corruzione non equivale alle prove necessarie per dimostrarla, il suo istinto si rivela un utile punto di partenza per determinare chi potrebbe accettare una "generosa offerta", chi potrebbe chiudere un occhio di fronte a un crimine e chi potrebbe avere dei contatti nel mondo del crimine. Il soldato può anche usare questa percezione per capire chi invece potrebbe svolgere i suoi doveri come previsto dalle regole.

Segreti Oscuri

Durante la creazione del personaggio, una volta che i giocatori hanno sviluppato i personaggi, dovrebbero scegliere insieme un segreto oscuro condiviso dall'intero gruppo. Ogni membro del gruppo è coinvolto in questo segreto oscuro, a prescindere dal loro possibile recente arrivo in città o dalla loro etica incorruttibile. Forse sono stati soltanto dei testimoni, forse coprono il crimine di un amico o forse sono semplicemente incapaci di accettarlo. In ogni caso, agli occhi della legge sono colpevoli. Ogni segreto oscuro condivide un certo numero di elementi. I giocatori dovranno collaborare con il DM per personalizzare i vari dettagli e adattarli al loro gruppo.

Almeno un PNG a Baldur's Gate conosce il segreto oscuro dei personaggi. Si usa la tabella "Chi lo Sa?" per determinare l'identità di questo PNG oppure si usa un altro PNG a scelta del DM. Il PNG può usare le informazioni per ricattare i personaggi o spingerli a intraprendere certe azioni.

Chi lo Sa?

d8	PNG
1	Capitano Zodge (vedi pagina 12)
2	Duchessa Thalamra Vanthampur (vedi pagina 38)
3	Thurstwell Vanthampur (vedi pagina 34)
4	Amrik Vanthampur (vedi pagina 30)
5	Mortlock Vanthampur (vedi pagina 26)
6	Falaster Fisk (vedi pagina 40)
7	Keene Nove-Dita (vedi pagina 170)
8	Ultiss (vedi pagina 27)

Complotto a Baldur's Gate

I personaggi sono tutto ciò che resta di un gruppo di cospiratori che voleva cambiare le cose a Baldur's Gate e ha fallito. Ora i capi della città o altre figure potenti cercano di schiacciare le ultime scintille di questo movimento. Forse si trattava di ribelli, di membri di un sindacato o di un'organizzazione clandestina. In ogni caso, i loro rivali non sono arrivati dove sono arrivati dimostrandosi indulgenti o misericordiosi.

Dettagli del Complotto

Le opportunità di sovvertire le menti e le azioni abbondano a Baldur's Gate. Quando un'opportunità del genere si è presentata, i personaggi l'hanno colta. I particolari del complotto possono essere definiti dai giocatori o tirando sulla tabella "Dettagli del Complotto".

Dettagli del Complotto

d4	Dettagli del Complotto
1	Lavorando negli archivi del Gran Palazzo, i personaggi hanno capito quanto poco separa i popolani dai patriar. Hanno deciso di sottrarre alle vecchie famiglie il controllo della città... ma qualcuno se n'è accorto.
2	I personaggi sapevano che qualcosa di potente si annidava nel Palazzo di Mandorcai. Hanno cercato gli strumenti e i rituali per risvegliarne il potere ma si rifiuta di tornare a essere un servitore.
3	Da tempo la Gilda ha monopolizzato il controllo delle operazioni criminali a Baldur's Gate. I personaggi hanno cercato di spezzare il monopolio ed è andata bene con l'ultimo colpo... finché la Gilda non è venuta a reclamare la sua parte.
4	I personaggi e gli altri rivoluzionari dell'Ostello di Whitkeep ambiscono solo a fornire a Baldur's Gate un futuro diverso ed egualitario... tuttavia, a qualcuno non devono essere andati a genio la loro arte e i loro slogan.

Ruoli nel Complotto

Ogni personaggio ha svolto un ruolo nel complotto, determinato tirando sulla tabella "Complotto: Ruoli dei Personaggi" o scegliendo una voce appropriata.

Complotto: Ruoli dei Personaggi

d6	Ruolo del Personaggio
1	**Capo.** La voce del personaggio è quella che gli altri hanno ascoltato, seguendo le sue istruzioni fino alla fine.
2	**Sopravvissuto.** Il personaggio doveva cadere con gli altri, ma la sorte lo ha reso latitante.
3	**Socio.** Il personaggio sapeva poco del complotto, ma un socio, familiare o collega che sapeva è scomparso e ora tocca al personaggio.
4	**Innocente.** Il personaggio non sapeva nulla del complotto. Ma a coloro che lo hanno soppresso, questo importa ben poco.
5	**Affiliato.** Il personaggio collaborava con i cospiratori ma non ne faceva parte... un dettaglio che sembra interessare solo a lui.
6	**Testimone.** Il personaggio ha intravisto ciò che è successo ai cospiratori e il destino che lo attende.

Conseguenze del Complotto

La sfida che i personaggi devono attualmente affrontare può essere determinata tirando sulla tabella "Conseguenze del Complotto" oppure i giocatori possono ideare personalmente altre tetre conseguenze del loro complotto.

Conseguenze del Complotto

d6	Conseguenze del Complotto
1	Gli altri membri del complotto sono stati arrestati, giustamente o meno. Ora i personaggi sono in fuga.
2	Il luogo d'incontro dei cospiratori è bruciato uccidendo quelli che si trovavano all'interno. I personaggi sono sopravvissuti ma sono sicuri che non sia stato un incidente.
3	Gli altri membri del complotto sono stati assassinati con un metodo molto particolare.
4	Nessuno degli altri membri del complotto si ricorda dei personaggi o di avere tramato assieme a loro.
5	Gli altri membri del complotto hanno tradito i personaggi per salvarsi.
6	Gli altri membri del complotto sono scomparsi uno alla volta, svanendo senza lasciare tracce.

Omicidio a Baldur's Gate

Le mani dei personaggi sono sporche di sangue. Tutti sono stati coinvolti in qualche modo nell'omicidio, giustificato o meno che fosse. Sensi di colpa, ricatti e paura spingono i personaggi a fare fronte comune per mantenere il segreto.

Dettagli dell'Omicidio

I personaggi hanno ucciso per giustizia o solo per provare un brivido? I particolari dell'omicidio possono essere creati dai giocatori o tirando sulla tabella "Dettagli dell'Omicidio".

Dettagli dell'Omicidio

d6	Dettagli dell'Omicidio
1	Lei lo sa, il che significa che domani ogni patriar di Baldur's Gate amante dei pasticcini lo saprà. La più famosa pettegola della Città Alta, Ellyn Harbreeze della Pasticceria Harbreeze. Bisognerà toglierla di mezzo. Chi l'avrebbe mai detto che una pasticceria potesse essere così pericolosa?
2	Verrà l'ora della vendetta per la sadica Nysene Eomane, prima o poi. I personaggi pensavano che sarebbe giunta per mano loro, avevano attuato il loro piano alla perfezione. Ma qualcun altro è caduto nella trappola. Ora è Dolandre Eomane a essere morta, mentre il bersaglio originale è ancora in vita.
3	Il Dottor Holk Thinster ha messo in pericolo molte vite ogni sera che ha lavorato all'Ospedale Portuale. Chissà quanti sono rimasti mutilati sul tavolo operatorio di Thinster o sono morti sotto la sua lama inesperta. In nome di queste vittime, i personaggi porranno fine alla carriera di Thinster per sempre.
4	Il primo passo verso la guarigione consiste nell'ammettere che si ha un problema. Il secondo è vedere lo spietato spacciatore steso a terra in una pozza di sangue. Jopalin, della casa da tè che porta lo stesso nome, se l'è cercata e da allora i personaggi non hanno più sentito il bisogno della bella di notte.
5	L'intenzione era soltanto quella di proteggere un parente... da un certo punto di vista. Olten Grinn dei Fabbricatombe del Cimitero della Scogliera voleva piantare una mazza nel cranio del nonno. I personaggi hanno fatto la stessa cosa a lui per primi. È stata la cosa giusta da fare. Dopotutto, il nonno non aveva mai chiesto di diventare un ghoul.
6	Dovrebbero chiamarla giustizia. Jedren Hiller, il Balivo del Piazzale, aveva approfittato dei commercianti più disperati per anni, ingrassando e arricchendosi sempre di più ogni giorno che passava. Il fato vi ha offerto un'opportunità. Siete degli eroi, ma nessuno applaude.

Ruoli nell'Omicidio

Ogni personaggio ha svolto un ruolo nell'omicidio, determinato tirando sulla tabella "Omicidio: Ruoli dei Personaggi" o scegliendo una voce appropriata.



Omicidio: Ruoli dei Personaggi

d4	Ruolo del Personaggio
1	**Assassino.** Tramite una lama, una spinta o deliberata inazione, il personaggio ha tolto la vita a qualcuno.
2	**Astante.** Il personaggio avrebbe potuto prevenire una morte, ma non l'ha fatto.
3	**Istigatore.** Il personaggio è l'architetto della dipartita di qualcuno: le sue parole seminano la morte.
4	**Bugiardo.** Il personaggio sa cosa è successo, ma non l'ha detto.

Conseguenze dell'Omicidio

La gente mormora. I membri della Guardia, dei Pugni Fiammanti, della Gilda o di altri gruppi fanno domande. Se scoprono cosa hanno fatto i personaggi, il loro processo sarà breve e con la loro morte sarà fatta giustizia. Le conseguenze dell'atto omicida dei personaggi possono essere determinate tirando sulla tabella "Conseguenze dell'Omicidio" oppure i giocatori possono creare personalmente una sinistra posta in gioco.

Conseguenze dell'Omicidio

d6	Conseguenze dell'Omicidio
1	I personaggi non sanno chi sia stato, ma qualcuno ha assistito al delitto e ha fatto i loro nomi alla legge. Ora sono dei fuggitivi ricercati e i loro nomi e volti sono su una miriade di manifesti che tappezzano la città.
2	Qualcuno che era associato alla vittima vuole vendetta... il genere di vendetta che la legge non consente.
3	La vittima non voleva restare morta e ha fatto ritorno dalla morte combattendo per reclamare vendetta.
4	La vittima era un membro di un'organizzazione più grande, come la Gilda. Questa organizzazione si rifiuta di lasciare il crimine impunito.
5	In qualche modo, la vittima è ancora viva e sa cosa hanno fatto i personaggi, che dovranno trovare il modo di metterla a tacere una seconda volta.
6	La morte della vittima è stata una scintilla che ha acceso una rivolta sociale. Ora i personaggi sono ricercati da una folla inferocita che desidera fare giustizia in un modo nuovo a Baldur's Gate.

Furto a Baldur's Gate

I personaggi hanno violato la legge rubando qualcosa di prezioso. Il punto è: i personaggi hanno perpetrato il furto perché volevano o avevano bisogno di qualcosa o perché non volevano che qualcun altro ne fosse in possesso?

Dettagli del Furto

I particolari del furto possono essere creati dai giocatori o tirando sulla tabella "Dettagli del Furto".

Dettagli del Furto

d6	Dettagli del Furto
1	I personaggi l'hanno fatto per il prestigio, oltre che per il denaro. Ci sono voluti mesi per pianificare e ancora più tempo per piazzare ognuno al posto giusto. Il Gran Palazzo viene chiuso a chiave ogni sera, ma le sue cripte no. Ora un inestimabile tesoro cittadino, il cannocchiale di Balduran, appartiene a loro.
2	Con l'aiuto di una talpa, i personaggi si sono impossessati di una grossa somma dalla Casa dei Contabili, la banca più sicura di Baldur's Gate. È in gioco la reputazione della banca e i personaggi sanno che l'Onorevole Ordine dei Prestasoldi non avrà pace finché il denaro non sarà restituito ai suoi legittimi proprietari e i ladri non saranno consegnati alla giustizia.
3	La merce pericolosa frutta sempre un buon gruzzolo. I personaggi hanno rubato quattro barili di *polvere nera* dai Fuochi d'Artificio di Felogyr e li hanno venduti a una banda di rivoluzionari. I personaggi hanno già speso la loro paga, ma i fuochi d'artificio devono ancora iniziare.
4	Rubare gli incassi di una serata alla Lanterna Bassa, una nave trasformata in taverna e sala da gioco, si è rivelato un'impresa notevole. I personaggi pensavano di non avere lasciato tracce, ma ora una banda di kenku assassini segue la loro pista ed è diventata il loro incubo peggiore.
5	Sembrava un tesoro sepolto: una raccolta di strane statue dagli occhi di topazio nel cuore delle Vene Fluviali. I personaggi se ne sono impossessati, ma ora i contrabbandieri che le avevano rubate per primi rivogliono il loro bottino. Non sanno chi le ha prese, ma sanno che i personaggi sono coinvolti a causa di un indizio lasciato inavvertitamente sul posto.
6	Sia la Gilda che i Giusti Pascià del Piccolo Calimshan lo cercano: un oggetto minuscolo, una fiala che può contenere al massimo qualche goccia di profumo. Ma quell'oggetto ha parlato ai personaggi, direttamente nella loro mente. I personaggi hanno deciso che andava liberato. Ma ora che hanno compiuto l'impresa, non trovano il coraggio di aprirlo.

Ruoli nel Furto

Ogni personaggio ha svolto un ruolo nel furto, determinato tirando sulla tabella "Furto: Ruoli dei Personaggi" o scegliendo una voce appropriata.

Furto: Ruoli dei Personaggi

d6	Ruolo del Personaggio
1	**Picchiatore.** La forza bruta è la specialità del personaggio, che si tratti di sfondare un muro o di spezzare le ossa a qualcuno.
2	**Topo d'appartamento.** Apparteneva a qualcun altro, ma il personaggio non ha dovuto fare altro che allungare il braccio perché diventasse suo.
3	**Diversivo.** Mentre tutti gli occhi erano puntati sul personaggio, i suoi amici si sono dileguati con la refurtiva.
4	**Scassinatore.** Ogni serratura è solo un rompicapo da risolvere.
5	**Palo.** Tenere gli occhi aperti in cerca di guai è il modo migliore per evitarli.
6	**Talpa.** Conoscevi le meccaniche del piano nel massimo dettaglio, soprattutto perché facevi parte di quel piano fin dall'inizio.

Conseguenze del Furto

Le conseguenze del colpo grosso dei personaggi possono essere determinate tirando sulla tabella "Conseguenze del Furto" oppure i giocatori possono determinare personalmente le conseguenze della loro losca impresa.

Conseguenze del Furto

d6	Conseguenze del Furto
1	Il proprietario di ciò che è stato rubato ha avvertito le autorità, che ora hanno messo una ricompensa sulla cattura dei personaggi.
2	Un altro gruppo di ladri è sulla pista dei personaggi, intenzionato a reclamare ciò che essi hanno rubato.
3	Ciò che i personaggi hanno rubato non era quello che credevano. Ora vorrebbero sbarazzarsene, ma l'oggetto è cresciuto, si è schiuso o ha iniziato a parlare.
4	Tutti vogliono ciò che i personaggi hanno rubato. Vari gruppi pericolosi li hanno già contattati per acquistarlo e si riterranno offesi se l'oggetto sarà venduto a qualcun altro.
5	Ciò che i personaggi hanno rubato apparteneva a qualcun altro di diverso dalla vittima del furto. Ora una letale organizzazione, come la Gilda, dà la caccia ai personaggi!
6	I personaggi sono stati presi! Il proprietario esige che la refurtiva gli sia restituita, minacciando i personaggi di morte o peggio, ma quella refurtiva è già stata sottratta ai personaggi.

Colpo di Stato Fallito a Baldur's Gate

I personaggi hanno tramato assieme ad altri per impadronirsi del potere e hanno fallito, rivelando la loro ambizione e la loro doppiezza. Questa trama oscura può riguardare qualcosa di piccolo, come tentare di assumere il controllo di una casa patriar, o qualcosa su scala molto più grande, come tentare di spodestare un duca, prendere il controllo della Gilda o sovvertire i Pugni Fiammanti.

Dettagli del Colpo di Stato Fallito

I particolari del colpo di stato fallito possono essere creati dai giocatori o tirando sulla tabella "Dettagli del Colpo di Stato Fallito".

Dettagli del Colpo di Stato Fallito

d4	Dettagli del Colpo di Stato Fallito
1	I genitori patriar di uno dei personaggi sembrano delle reliquie. I giorni in cui comandavano la famiglia e le attività commerciali sono ormai lontani. Con l'aiuto dei suoi soci, il personaggio ha cercato di impossessarsi del patrimonio di famiglia, ma ha sottovalutato la lungimiranza che la vecchiaia può donare.
2	Un patriar aveva promesso ai personaggi grandi ricchezze o qualcosa di grande valore qualora avessero contribuito a destituire il Duca Dillard Portyr, creando un vuoto di potere nel Consiglio dei Quattro. La loro trama per ricattare il duca e convincerlo a dimettersi si è ritorta contro di loro quando un rivale dell'infido patriar è venuto a sapere del complotto. Forse il patriar vi incolperà di tutto per salvare la faccia?
3	Keene Nove-Dita pensa di avere la Gilda in pugno, ma vari signori del crimine tramano contro di lei e la situazione nella Gilda sfocerà nella violenza se non c'è un capo forte a controllarla. I personaggi sapevano che Nove-Dita non avrebbe mai abbandonato il suo posto volontariamente. Intimidirla per convincerla a lasciare era la cosa più sensata da fare, ma non ha colto il suggerimento. Ora lei e gli altri signori del crimine vogliono le teste dei personaggi.
4	I Pugni Fiammanti sono corrotti. I personaggi si sono ribellati contro il loro diretto superiore, nel tentativo di condurre i Pugni in una nuova direzione e ora sono stati bollati come traditori.

Ruoli nel Colpo di Stato Fallito

Ogni personaggio ha svolto un ruolo nel colpo di stato fallito, determinato tirando sulla tabella "Colpo di Stato Fallito: Ruoli dei Personaggi" o scegliendo una voce appropriata.

Colpo di Stato Fallito: Ruoli dei Personaggi

d6	Ruolo del Personaggio
1	**Mediatore.** Il personaggio non beneficia direttamente dalla nuova struttura di potere, ma ne trarrebbe comunque vantaggio.
2	**Beneficiario.** Questa era la più grande occasione di gloria del personaggio. La sua occasione di arrivare al vertice del potere.
3	**Osservatore.** Il personaggio avrebbe potuto sventare il tentativo di prendere il potere. La sua inazione lo rende colpevole.
4	**Opportunista.** Il personaggio ha visto l'occasione e l'ha condivisa con coloro che lo avrebbero aiutato ad approfittare della situazione.
5	**Capro Espiatorio.** Il personaggio potrà anche essere stato convinto ad aiutare con l'inganno, ma ha comunque aiutato i cospiratori.
6	**Traditore.** Il personaggio cercava l'occasione di provocare la caduta dei suoi alleati o superiori e pensava che fosse questa.

Conseguenze del Colpo di Stato Fallito

Chi si è opposto al tentato colpo di stato non ha preso alla leggera il tradimento dei personaggi. Il modo in cui il colpo di stato ha rovesciato le sorti dei personaggi può essere determinato tirando sulla tabella "Conseguenze del Colpo di Stato Fallito" o inventando liberamente altre situazioni peggiori.

Conseguenze del Colpo di Stato Fallito

d6	Conseguenze del Colpo di Stato Fallito
1	I personaggi sono stati esiliati dallo stesso gruppo che ambivano a sovvertire. Sono stati privati di ogni cosa e rischiano di perdere ancora di più.
2	L'intera opportunità era una trappola! Ora l'ex-bersaglio dei personaggi conduce una campagna di punizione contro di loro.
3	I personaggi hanno agito un istante troppo tardi. Un rivale li ha preceduti e ha spodestato il bersaglio. Ora sono loro gli unici a frapporsi tra il rivale e il controllo assoluto.
4	Il bersaglio dei personaggi poteva contare su alcuni alleati inaspettati, figure esterne alla città che ora vanno in cerca di una rappresaglia.
5	Gli sforzi dei personaggi sono stati respinti con facilità. I personaggi non si erano resi conto che il bersaglio avesse un'arma del genere a sua disposizione, ma ora la usa per dare loro la caccia.
6	Uno dei personaggi ha fatto la spia. Ora danno la caccia a tutti quanti, ma uno dei personaggi è un traditore tra i traditori.



ALEXEY APARIN

Appendice A: Patti Diabolici

Un tratto tipico dei diavoli è la loro propensione a stringere patti con i mortali. I patti in questione sono ben più di semplici accordi; sono scambi cosmicamente vincolanti in cui un diavolo concede a un personaggio mortale una misura di potere a un certo prezzo. Una volta raggiunto un accordo, il patto viene siglato da un contratto vincolante, che entrambe le parti devono firmare.

L'obiettivo finale di un diavolo è reclamare le anime dei mortali. Se un diavolo non riesce ad assicurarsi l'anima del mortale in un colpo solo, cerca di conquistarla un pezzetto alla volta, incoraggiando il mortale a compiere azioni malvagie che condanneranno la sua anima ai Nove Inferi.

I patti infernali sono avallati dal multiverso in persona, dall'essenza stessa delle forze della Legge e del Male. I diavoli incanalano questa essenza attraverso la gerarchia infernale che governa la loro esistenza. I diavoli ai gradi più alti di quella gerarchia possono offrire patti più potenti e doni più allettanti.

I diavoli infimi non possono stringere patti. I diavoli maggiori e minori possono stringere un patto a loro nome o come intermediari per i loro superiori infernali. Gli arcidiavoli sono gli unici diavoli in grado di trattare liberamente con le creature al di fuori dei Nove Inferi, in genere quando i mortali li invocano per supplicare i loro favori.

Stringere un Patto

Nonostante la loro bramosia di intrappolare le anime mortali in un contratto vincolante, i diavoli possono stringere un patto solo in alcune circostanze specifiche. Il modo più facile di stringere un patto per un diavolo è farlo all'interno dei Nove Inferi, dove la gerarchia infernale è più vicina e incanalare il suo potere è più facile. Altrove nel multiverso, la maggior parte dei diavoli è troppo lontana dalla sua struttura di potere per stringere patti vincolanti se non intervengono circostanze straordinarie.

Un patto consiste in una proposta che descrive i termini che ogni parte si aspetta di ricevere e un contratto che sugella l'accordo e lo rende vincolante.

I diavoli minori e maggiori non possono stringere patti liberamente al di fuori del loro piano d'origine, ma esiste un modo che consente loro di farlo. Se un evocatore su un altro piano conosce il vero nome di un diavolo o possiede il suo talismano (come descritto in "Veri Nomi dei Diavoli e Talismani" nel *Monster Manual*), invece di vincolare il diavolo al suo servizio, può creare un cerchio ritualistico che consente al diavolo di stringere un patto. Una volta che il patto è stato sugellato da un contratto, il diavolo fa ritorno ai Nove Inferi.

Un arcidiavolo che desidera stringere un patto con un personaggio può farlo di persona o inviare un servitore a proporre il patto e a negoziare per conto suo. Un personaggio può contattare un arcidiavolo uccidendo un umanoide di allineamento caotico o buono e pregando quell'arcidiavolo nel corso di 1 ora. L'arcidiavolo sente la preghiera del personaggio e può scegliere di rispondergli in sogno o in una visione oppure può inviare un servitore autorizzato a stringere un patto in suo nome.

Gerarchia Infernale

Diavoli Infimi

1. Lemure
2. Nupperibo

Diavoli Minori

3. Imp
4. Diavolo spinato
5. Diavolo barbuto
6. Merregon
7. Diavolo uncinato
8. Diavolo delle catene
9. Diavolo d'ossa

Diavoli Maggiori

10. Orthon
11. Diavolo cornuto
12. Erinni
13. Narzugon
14. Diavolo del ghiaccio
15. Amnizu
16. Diavolo della fossa

Arcidiavoli

17. Duca o duchessa
18. Arciduca o arciduchessa

Proposta

Un patto diabolico ha inizio quando il diavolo o il personaggio definiscono l'oggetto del patto e offrono qualcosa. I termini del patto richiedono, quanto meno, che il diavolo offra un dono e il personaggio accetti il prezzo da pagare. Se i termini non sono accettabili per una delle due parti, è possibile negoziare e tentare di rendere il patto più appetitoso offrendo termini più preziosi oppure limitarsi ad andarsene. Non tutti i patti sono destinati a giungere a buon fine.

Se il prezzo è qualcosa di diverso dall'anima del personaggio, un diavolo spesso definisce una penale nel caso in cui il personaggio non paghi il prezzo pattuito.

Una volta che entrambe le parti accettano i termini, siglano il patto con un contratto fisico, che può assumere varie forme (vedi "Contratti Infernali" a pagina 214).

Prove di Caratteristica e Definizione del Patto

La maggior parte dei patti con un diavolo può essere risolta senza tirare i dadi per determinare l'esito. Una prova di Carisma non è in grado di ingannare o persuadere la maggior parte dei diavoli a stringere un patto svantaggioso, poiché gli immondi sono troppo astuti ed esperti nella stesura dei patti per farsi fregare. Se un diavolo resta veramente coinvolto in un patto che sembra troppo bello per essere vero o che lo confonde, probabilmente metterà in pausa i negoziati e chiederà a un diavolo più intelligente di lui il suo parere sul patto.

È possibile effettuare le seguenti prove di caratteristica quando si definisce un patto:

- Se un diavolo tenta di ingannare un personaggio durante la definizione di un patto, il diavolo può effettuare una prova di Carisma (Inganno) contrapposta a una prova di Saggezza (Intuizione) del personaggio. Se il risultato della prova del personaggio è superiore a quello della prova del diavolo, il personaggio si accorge dell'inganno del diavolo.
- Ai diavoli piace inserire delle clausole extra tra le fitte righe di un contratto. Quando questo accade, un personaggio che sappia leggere l'Infernale può effettuare una prova di Intelligenza (Indagare) contrapposta a una prova di Carisma (Inganno) del diavolo. Se il risultato della prova del personaggio è superiore a quello della prova del diavolo, il personaggio individua le clausole extra inserite tra le righe e può farle rimuovere prima che il contratto sia firmato.



ZOLTAN BOROS

Cosa Vogliono i Diavoli

Un diavolo ha sete di anime: ogni anima che acquisisce è un passo avanti verso la sua prossima promozione. Se un personaggio vuole qualcosa da un diavolo, ma non è disposto a cedere la sua anima, il diavolo potrebbe chiedergli di svolgere per lui un servizio di qualche tipo. Agli arcidiavoli piace molto obbligare i mortali a giurare loro fedeltà.

Anime

Quando un personaggio cede la sua anima a un diavolo, promette di servire nei Nove Inferi a sua volta come diavolo dopo la morte. Una volta promessa a un diavolo, l'anima di un personaggio non può essere rivendicata da nessun'altra creatura.

Servizi

Un diavolo che non può rivendicare l'anima di un personaggio può esigere un servizio come compensazione. Tali servizi spingono il personaggio a commettere atti malvagi o moralmente discutibili, concepiti per indurre il personaggio ad accettare patti più oscuri in futuro. Di seguito sono forniti alcuni esempi:

- Senza usare coercizioni magiche, il personaggio deve convincere un altro mortale a stipulare un contratto infernale con il diavolo.
- Il personaggio viene avvertito di un'epidemia, un'invasione o un'altra calamità orchestrata dal diavolo, ma non deve fare niente per influenzarne l'esito.
- Il personaggio deve rubare una reliquia sacra da un tempio di allineamento buono e consegnarla al diavolo o a uno dei suoi subordinati.

Fedeltà (Arcidiavoli)

Gli arcidiavoli danno alla fedeltà un valore pari quasi a quello delle anime. Un modo in cui un mortale può dimostrare fedeltà a un arcidiavolo è guidando un culto religioso fedele all'arcidiavolo o commettendo atti scellerati in nome dell'arcidiavolo. Un personaggio può anche stringere un accordo per servire l'arcidiavolo come warlock. Un personaggio del genere deve acquisire almeno un livello nella classe del warlock e scegliere l'Immondo (rappresentato in questo caso dall'arcidiavolo) come suo patrono ultraterreno.

Cosa Offrono i Diavoli

I limiti di ciò che un diavolo può offrire sono determinati dal suo status nella gerarchia infernale. La tabella "Gerarchia Infernale" elenca i diavoli in ordine ascendente di potere, dagli infimi lemuri ai potenti arciduchi e arciduchesse (l'orthon è incluso in questa tabella a fini di completezza, sebbene gli orthon non compaiano in questa avventura o nel *Monster Manual*. È possibile trovare ulteriori dettagli sugli orthon nel *Tomo di Mordenkainen dei Nemici*.)

Ai diavoli piace tentare i mortali con tesori e oggetti magici. Gli oggetti magici conferiti dai diavoli solitamente hanno un'aura diabolica di qualche tipo. Sono fatti di ferro infernale, coperti di iscrizioni Infernali, emettono un debole gemito, puzzano di zolfo o hanno altri segni rivelatori (vedi la tabella "Quale Peculiarità Possiede?" nel capitolo 7 della *Dungeon Master's Guide* per degli esempi).

Alcuni diavoli potrebbero anche accettare di servire un mortale per qualche tempo, fungendo da consiglieri e guardie del corpo.

Diavoli Minori

Un diavolo minore può offrire uno o più dei vantaggi seguenti:

- Oggetti d'arte, monete o gemme fino a un valore pari a 500 mo
- Un oggetto magico non comune
- Servizio fedele per un periodo massimo di nove anni

Diavoli Maggiori

Un diavolo maggiore può offrire uno o più dei vantaggi seguenti:

- Oggetti d'arte, monete o gemme fino a un valore pari a 5.000 mo
- Un oggetto magico non comune o raro
- Servizio fedele per un periodo massimo di nove giorni

Arcidiavoli

Un arcidiavolo può offrire uno o più dei vantaggi seguenti:

- Oggetti d'arte, monete, gemme o proprietà fino a un valore pari a 50.000 mo
- Un oggetto magico non comune, raro o molto raro
- Un'informazione che non può essere ottenuta in nessun altro modo
- Un singolo compito che l'arcidiavolo o uno dei suoi servitori può portare a termine entro i successivi nove giorni
- Un dono soprannaturale che si manifesta come un incanto (vedi "Doni Soprannaturali" nel capitolo 7 della *Dungeon Master's Guide* e "Incanti degli Arcidiavoli" a pagina 215)
- Il beneficio di un incantesimo *desiderio* (senza indebolimento per avere usato un effetto diverso dalla duplicazione di un altro incantesimo)

Contratti Infernali

Una volta che il diavolo e il personaggio accettano i termini di un patto, l'accordo deve essere siglato con un contratto, che il diavolo può produrre con un'azione. Il contratto spesso compare in modo teatrale; per esempio, può comparire in uno sbuffo di fumo, accompagnato da una risata diabolica o da un imp che agita una scintillina.

I contratti possono assumere le forme più varie, in cui i termini del patto sono scritti in Infernale e resi vincolanti in vari modi possibili, dalla semplice firma al compimento di qualche atto rivoltante. Quando tutte le parti coinvolte hanno effettuato le azioni necessarie per aderire al contratto, il patto è stretto. Il personaggio che ha stretto il patto ottiene i benefici del dono del diavolo ed è obbligato a pagarne il prezzo.

Violazioni dei Contratti

Un personaggio vincolato da un contratto infernale e impossibilitato a pagare il prezzo specificato nel contratto subisce immediatamente una penalità per avere violato il contratto, come specificato nel contratto stesso. Le penalità più comuni includono le seguenti:

- L'anima del personaggio sarà ceduta al momento della morte (vale a dire che il personaggio rinascerà nei Nove Inferi come lemure).
- Il personaggio perde tutte le ricchezze monetarie e le proprietà, oppure un potente oggetto magico (determinato dal DM), che passa al diavolo.
- Il personaggio sviluppa un paio di corna, una coda o qualche altro tratto diabolico che non può essere rimosso in alcun modo se non con un intervento divino (le illusioni o i travestimenti potranno comunque celarli). Fintanto che questi marchi persistono, il personaggio viene individuato come immondo quando è soggetto a incantesimi *individuazione del bene e del male* o magie analoghe.
- Il personaggio ottiene un nuovo difetto. Un personaggio che esibisce un comportamento inconsistente con questo difetto subisce svantaggio a tutti i tiri per colpire, alle prove di caratteristica e ai tiri salvezza finché il comportamento non cambia per corrispondere al difetto.

Annullare un Contratto

Annullare un contratto infernale svincola tutte le parti dai suoi termini senza alcuna penalità, come se il patto non fosse mai stato stretto. Ogni dono e ogni prezzo vengono immediatamente ritirati, anche se certi contratti potrebbero lasciare una cicatrice o un altro effetto permanente.

Il diavolo e il personaggio che hanno firmato il contratto devono entrambi accettare di annullare i termini del contratto. Con un'azione, il diavolo produce magicamente il contratto. Quando entrambe le parti dichiarano la loro comune intenzione di annullarlo, il contratto si sbriciola in polvere ed è distrutto.

I diavoli richiedono una forma di compensazione in cambio dell'annullamento di un contratto. Alcuni diavoli codardi potrebbero accettare di annullare un contratto in cambio della vita, ma molti preferiscono rischiare la morte piuttosto che la degradazione a una forma di diavolo inferiore e allo scorno dei loro simili.

Un diavolo può essere persuaso ad annullare un contratto in cambio di uno dei punti seguenti:

- Una o più *monete dell'anima* (i diavoli minori spesso si accordano per tre, i diavoli maggiori per nove e gli arcidiavoli non hanno alcun interesse per queste volgari alternative)
- Un'esorbitante somma d'oro, più il sacrificio di molti umanoidi in nome del diavolo
- Un potente artefatto, come la *Mano di Vecna* o la *Spada di Zariel*

Forme di Contratto

La tabella "Forme di Contratto" offre alcuni esempi di diverse forme di contratto infernale. Le sezioni successive alla tabella descrivono i vari contratti e i mezzi con cui possono essere distrutti e annullati.

Forme di Contratto

d6	Forma di Contratto
1	Bacio del lemure
2	Bambole
3	Canto del diavolo
4	Miserabile dannato
5	Pergamena infernale
6	Scritto nella pietra

Bacio del Lemure. Il diavolo evoca un **lemure** che porta il patto impresso in rune scintillanti sulla sua carne flaccida. Per stipulare il contratto, il diavolo e il personaggio che stringono il patto devono baciare il lemure. Quando questo accade, il lemure viene trasformato in una statua di pietra sulla cui superficie è visibile il patto. La statua poi scompare nelle profondità dei Nove Inferi.

La statua è un oggetto Medio con CA 17, 50 punti ferita e immunità a tutti i danni, tranne i danni radiosi. Nessun incantesimo può ritrasformarla in un lemure. Distruggendo la statua, il contratto è annullato.

Bambole. Il diavolo fa comparire due bambole fatte di stracci sudici o di legno marcio. Le bambole recitano il patto con voce stridula (in Infernale) e sputano sangue quando qualcuno le abbraccia. Per stipulare il contratto, il personaggio e il diavolo che stringono il patto devono abbracciare una bambola a testa. Una volta finalizzato il contratto, il diavolo conserva una bambola e il personaggio conserva l'altra.

Per annullare un contratto del genere, ogni bambola deve essere distrutta entro 1 minuto dalla distruzione dell'altra. Se la seconda bambola non viene distrutta entro il tempo specificato, la prima bambola si riforma dopo 1 minuto. Ogni bambola è un oggetto Minuscolo con CA 9, 9 punti ferita, vulnerabilità ai danni da fuoco e immunità ai danni psichici e da veleno.

Canto del Diavolo. Il diavolo fa comparire uno spartito su cui è scritto il patto. Per stipulare il contratto, il diavolo e il personaggio che stringono il patto devono cantare o suonare quella musica dissonante, che rimarrà loro impressa in testa finché il patto non viene completato.

Immergere lo spartito nell'acqua santa distrugge e annulla il contratto e priva sia il personaggio che il diavolo della capacità di parlare. Un incantesimo *ristorare superiore* o una magia simile terminano l'effetto sul destinatario.

Miserabile Dannato. Si apre un portale e un umanoide in catene con la bocca e gli occhi cuciti ne esce incespicando. Questo individuo è probabilmente qualcuno che ha violato il suo contratto infernale e ora ne paga il prezzo. I termini del patto sono incisi sulla pelle del miserabile. Per stipulare il contratto, il diavolo e il personaggio che stringono il patto devono incidere i loro nomi sulla carne del miserabile, che viene poi prontamente esiliato.

Per rappresentare il miserabile, che ha la bocca e gli occhi cuciti, si usa la scheda delle statistiche di un **popolano.** Una volta che il contratto è stato firmato da entrambe le parti, il miserabile non invecchia e non ha più bisogno di mangiare, bere, respirare o dormire; ottiene inoltre immunità a tutti i danni che non siano inflitti dal diavolo o dal personaggio che hanno stretto il patto. Se il miserabile muore, il contratto è annullato.

Pergamena Infernale. Il diavolo fa comparire un foglio di pergamena su cui è stato scritto il patto con il sangue. Per stipulare il contratto, il diavolo e il personaggio che stringono il patto devono firmare la pergamena col loro sangue o con quello di un umanoide morto da meno di 1 minuto. Non appena il contratto è stato firmato da entrambe le parti, esso sparisce per essere custodito in un luogo sicuro dei Nove Inferi.

Bruciare la pergamena annulla il contratto, che è immune a qualsiasi altra forma di danno.

Scritto nella Pietra. Un getto di lava sgorga da una crepa nel terreno e si solidifica rapidamente fino a diventare una roccia. Il patto compare in forma di scritta luminescente sulla lava solidificata. Per stipulare il contratto, il diavolo e il personaggio che stringono il patto devono entrambi porre la loro mano sinistra sulla lava, che non li danneggia, e lasciare un'impronta a forma di mano nella pietra. La lastra di lava solidificata scompare poi per essere custodita in un luogo sicuro.

Se la mano sinistra del diavolo e quella del personaggio che hanno stretto il patto vengono recise e collocate sulle impronte, le mani e il contratto sono distrutti, cosa che annulla il contratto.

Incanti degli Arcidiavoli

Gli incanti sono doni soprannaturali descritti nel capitolo 7 della *Dungeon Master's Guide*. Gli arcidiavoli e i vassalli da essi nominati possono conferire questi doni ai mortali, solitamente per indurli a firmare un contratto infernale. Questa sezione descrive alcuni nuovi incanti che gli arcidiavoli e i loro vassalli possono conferire.

Incanto del Sempiterno

Finché il personaggio possiede questo incanto, non invecchia naturalmente e la sua pelle diventa liscia e cerea come quella di una bambola. Le forme magiche di invecchiamento, tuttavia, continuano a influenzarlo. Questo incanto svanisce quando il personaggio muore.

Incanto dell'Inflessibile

Questo incanto ha 9 cariche. Il personaggio può usare un'azione per spendere 1 carica dall'incanto e ottenere 30 punti ferita temporanei. Nell'ora successiva, gli occhi del personaggio diventano pozze vuote di oscurità e il personaggio non può essere affascinato o spaventato. Una volta che tutte le sue cariche sono state spese, l'incanto scompare dal personaggio.

Incanto delle Molte Lingue

Il personaggio parla e comprende tutte le lingue, ottiene competenza nelle abilità Inganno e Persuasione e può aggiungere il doppio del suo normale bonus di competenza quando usa quelle abilità. Questo incanto svanisce dal personaggio quando muore.

Incanto di Coscrizione Inferiore

Finché il personaggio possiede questo incanto, attira un nugolo di mosche. Con un'azione, il personaggio può attivare questo incanto per evocare un **diavolo uncinato,** due **diavoli barbuti** o tre **diavoli spinati.** Tutti i diavoli compaiono contemporaneamente in spazi liberi entro 9 metri dal personaggio. Ogni diavolo obbedisce ai comandi del personaggio e lo serve volenterosamente per 9 giorni o finché non muore, nel qual caso scompare. Quando tutti i diavoli evocati scompaiono, questo incanto svanisce dal personaggio.

Incanto di Coscrizione Superiore

Finché il personaggio possiede questo incanto, attira un nugolo di mosche. Con un'azione, il personaggio può attivare questo incanto per evocare un **diavolo cornuto.** Questo diavolo compare in uno spazio libero entro 9 metri dal personaggio, obbedisce con riluttanza ai comandi del personaggio e lo serve protestando per 9 giorni o finché non muore, nel qual caso scompare. Quando il diavolo scompare, questo incanto svanisce dal personaggio.

Incanto di Intimorire Infernale

Quando il personaggio riceve questo incanto, un'aureola infuocata compare sulla sua testa. Questo incanto gli consente di lanciare l'incantesimo *intimorire infernale* (versione di 9° livello) come reazione. Una volta usato nove volte, l'incanto scompare dal personaggio, come anche l'aureola infuocata.

Incanto di Ispirazione Diabolica

Quando il personaggio riceve questo incanto, sviluppa una corta coda atrofizzata, se non possedeva già una coda. Quando effettua una prova di caratteristica, un tiro per colpire o un tiro salvezza, può usare questo incanto per ottenere vantaggio al tiro. Una volta usato nove volte, l'incanto svanisce dal personaggio, assieme alla coda atrofizzata.

Appendice B: Macchine da Guerra Infernali

Le macchine da guerra infernali sono veicoli costruiti nei Nove Inferi e alimentati dalle anime dei dannati. Quelle più piccole trasportano gruppi di esploratori o razziatori. Quelle più grandi e minacciose possono schiacciare intere orde di demoni o fare sbarcare le truppe d'assalto oltre le linee nemiche.

Le macchine da guerra infernali sono fatte di ferro infernale e sono irte di spuntoni, lame, catene e armi d'assedio. Il motore di una macchina da guerra infernale emette un basso e ruggente rombo, mescolato alle remote urla di agonia delle anime bruciate dalla fornace come carburante.

Quest'appendice include le schede delle statistiche delle macchine da guerra infernali, le regole per guidarle e ripararle e alcune indicazioni su come condurre gli inseguimenti in Avernus.

Schede delle Statistiche

Quest'appendice include le schede delle statistiche di quattro macchine da guerra infernali. Le statistiche di una macchina da guerra infernale funzionano in modo simile a quelle delle creature, con le considerazioni aggiuntive seguenti.

Capacità di Creature e di Carico

La capacità di creature indica quante creature possono essere trasportate agevolmente a bordo di una macchina da guerra infernale. Altre creature possono aggiungersi, stringendosi o aggrappandosi all'esterno del veicolo.

La capacità di carico indica quanto carico può trasportare la macchina da guerra infernale.

Classe Armatura

Una macchina da guerra infernale è solitamente fatta di ferro infernale e ha una Classe Armatura pari a 19 + il suo modificatore di Destrezza. Quando il veicolo non si muove, i tiri per colpire contro di esso dispongono di vantaggio.

Punteggi di Caratteristica

Una macchina da guerra infernale ha sei punteggi di caratteristica e i rispettivi modificatori. La sua taglia e il suo peso determinano la sua Forza. La Destrezza rappresenta la sua rispondenza e la sua manovrabilità. La Costituzione del veicolo riflette la sua durevolezza e la qualità della sua costruzione. Generalmente le macchine da guerra infernali hanno punteggi di Intelligenza, Saggezza e Carisma pari a 0.

Se una macchina da guerra infernale ha un punteggio pari a 0, fallisce automaticamente qualsiasi prova di caratteristica o tiro salvezza che usi quel punteggio.

Punti Ferita

I punti ferita di una macchina da guerra infernale possono essere ripristinati riparando il veicolo (vedi "Riparazioni" a pagina 220). Quando una macchina da guerra infernale scende a 0 punti ferita, smette di funzionare ed è danneggiata irreparabilmente; ogni anima intrappolata nella fornace del veicolo viene liberata e raggiunge l'aldilà (vedi "Carburante di Anime" a pagina 217).

Soglia di Danno

Le macchine da guerra infernali sono dotate di una stazza o di una blindatura che permette loro di reggere ai colpi minori. Un veicolo dotato di una soglia di danno ha immunità a tutti i danni, a meno che non subisca un ammontare di danni pari o superiore al valore della sua soglia di danno, nel qual caso subisce quei danni normalmente. Gli eventuali danni che non riescono a eguagliare o superare la soglia di danno del veicolo sono considerati superficiali e non riducono i punti ferita del veicolo.

Soglia di Guasto

Se una macchina da guerra infernale subisce da una singola fonte danni pari o superiori alla sua soglia di guasto, deve tirare sulla tabella "Guasti" (pagina 217).

Equipaggio e Postazioni delle Azioni

Una macchina da guerra infernale non possiede azioni sue. Si affida ai membri dell'equipaggio che occupano le sue postazioni e usano le loro azioni per attivare le varie funzioni del veicolo. Per effettuare ogni opzione che compare nella sezione "Postazioni delle Azioni" della scheda delle statistiche di una macchina da guerra infernale, è richiesta un'azione.

Regole

Di seguito, sono riassunte le regole relative alle macchine da guerra infernali.

Elementi Magici

Il motore, la fornace e le armi di una macchina da guerra infernale sono magici e smettono di funzionare all'interno di un campo di anti-magia. Quando il motore o la fornace entrano in contatto con un effetto di questo tipo, la macchina da guerra infernale si spegne e non può ripartire finché sia il motore che la fornace non sono fuori dal campo.

Attacchi di Opportunità

Le macchine da guerra infernali provocano attacchi di opportunità normalmente. Quando una macchina da guerra infernale provoca un attacco di opportunità, l'attaccante può bersagliare il veicolo o qualsiasi creatura sulla sua carena o all'interno che non possieda copertura totale e si trovi entro portata.

Postazioni delle Azioni

Una creatura può usare un'azione della postazione che occupa. Una volta che una creatura ha usato l'azione di una postazione, quell'azione non può più essere usata fino all'inizio del turno successivo di quella creatura. Ogni postazione può essere occupata soltanto da una creatura.

Una creatura che non occupa una postazione si trova su un sedile del passeggero o è aggrappata all'esterno del veicolo e può effettuare azioni normalmente.

Comandi

I comandi di una macchina da guerra infernale sono costituiti da un sedile circondato da un volante, leve, pedali e altri controlli. È necessario che un guidatore si metta ai comandi per far funzionare la macchina da guerra infernale. Una macchina senza guidatore fallisce automaticamente i tiri salvezza su Destrezza.

Un guidatore competente nei veicoli terrestri può aggiungere il suo bonus di competenza alle prove di caratteristica e ai tiri salvezza effettuati usando i punteggi di caratteristica della macchina da guerra infernale.

Guidare. Mentre il motore della macchina da guerra infernale è acceso, il guidatore può usare un'azione per spingere il veicolo fino alla sua velocità massima o rallentarlo fino a fermarlo. Mentre il veicolo si muove, il guidatore può condurlo su qualsiasi percorso.

Se il guidatore è incapacitato, lascia i comandi o non fa niente per alterare il percorso e la velocità della macchina da guerra infernale, il veicolo si muove nella stessa direzione e alla stessa velocità con cui avanzava durante l'ultimo turno del guidatore, finché non urta un ostacolo abbastanza grande da fermarlo.

Azioni Bonus. Usando un'azione bonus, il guidatore può ottenere uno degli effetti seguenti:

- Accendere o spegnere il motore della macchina da guerra infernale.
- Fare in modo che la macchina da guerra infernale effettui l'azione di Scatto o Disimpegno mentre il motore del veicolo è in funzione.
- Inserire una *moneta dell'anima* o versare un'ampolla di icore di demone nella fornace del motore (vedi "Carburante di Anime" e "Propellente di Icore di Demone" sotto).

Postazioni delle Armi

Ogni arma di una macchina da guerra infernale occupa una postazione sul veicolo

Un'arma può essere sostituita con un'altra (vedi "Postazioni delle Armi Alternative" a pagina 221), purché il requisito di equipaggio necessario per manovrare l'arma sostitutiva sia lo stesso.

Carburante di Anime

Il motore nel cuore di ogni macchina da guerra infernale è dotato di una fornace alimentata da *monete dell'anima* (vedi pagina 224). Tra i comandi del veicolo, c'è una stretta fessura in cui è possibile inserire le *monete dell'anima*, che rotolano fino a una fornace di due taglie più piccola rispetto al veicolo che la contiene.

La fornace di una macchina da guerra infernale consuma una *moneta dell'anima* immediatamente, spendendo tutte le cariche della moneta immediatamente e distruggendo la moneta nel farlo. L'anima intrappolata nella moneta diventa invece intrappolata nella fornace, alimentando la macchina da guerra infernale per una durata determinata dalle cariche che la *moneta dell'anima* aveva quando è stata consumata: 1 carica, 24 ore; 2 cariche, 48 ore; 3 cariche, 72 ore. Se è ancora intrappolata nella fornace quando questa durata termina, l'anima viene distrutta. Nemmeno un intervento divino può ripristinare un'anima distrutta in questo modo.

A prescindere dalla sua taglia, una fornace può contenere un qualsiasi numero di anime, le cui urla di angoscia sono udibili entro un raggio di 18 metri. Ogni nuova anima gettata nella fornace aumenta il carburante del veicolo e gli consente di funzionare più a lungo.

Propellente di Icore di Demone

Versando un'ampolla di icore di demone nella fornace della macchina da guerra infernale, si fa aumentare la velocità del veicolo di 9 metri per 1 minuto. Mentre la velocità del veicolo è aumentata in questo modo, si tira un d20 all'inizio di ogni turno del guidatore. Con un risultato di 1, il veicolo subisce il risultato Rottura della Fornace nella tabella "Guasti".

Guasti

Quando si verifica uno dei seguenti eventi su una macchina da guerra infernale mentre è in movimento, si tira sulla tabella "Guasti":

- La macchina da guerra infernale subisce da una singola fonte danni pari o superiori alla sua soglia di guasto.
- La macchina da guerra infernale fallisce di più di 5 una prova di caratteristica (oppure il suo guidatore fallisce una prova di caratteristica usando la caratteristica del veicolo).

Se un guasto prevede una CD di riparazione, è possibile porre termine a quel guasto riparando il veicolo (vedi "Riparazioni" a pagina 220).

Guasti

d20	Guasto	CD di Riparazione
1	**Fiammata al Motore.** Dal motore si sprigiona una fiammata che avviluppa tutto il veicolo. Ogni creatura che inizia il proprio turno sul veicolo o al suo interno subisce 10 (3d6) danni da fuoco finché questo guasto non termina.	15 (Des)
2–4	**Volante Bloccato.** Il veicolo può muoversi soltanto in linea retta. Fallisce automaticamente le prove di Destrezza e i tiri salvezza su Destrezza finché questo guasto non termina.	15 (For)
5–7	**Rottura della Fornace.** La velocità del veicolo è ridotta di 9 vetri finché questo guasto non termina.	15 (For)
8–10	**Arma Inceppata.** Una delle armi del veicolo (a scelta del DM) non può essere usata finché questo guasto non termina. Se il veicolo non ha armi funzionanti, non si verifica alcun guasto.	20 (For)
11–13	**Fumo Accecante.** La postazione dei comandi si riempie di fumo ed è pesantemente oscurata finché questo guasto non termina. Ogni creatura alla postazione dei comandi è accecata dal fumo.	15 (Des)
14–16	**Blindatura Staccata.** La soglia di danno del veicolo è ridotta di 10 finché questo guasto non termina.	15 (For)
17–19	**Assale Danneggiato.** Il veicolo stride e trema senza controllo. Finché questo guasto non termina, il veicolo subisce svantaggio a tutte le prove di Destrezza; inoltre, tutte le prove di caratteristica e i tiri per colpire effettuati dalle creature sul veicolo o al suo interno subiscono svantaggio.	20 (Des)
20	**Capottato.** Il veicolo si capovolge, cade a terra prono e si ferma in uno spazio libero. Ogni creatura che non sia legata ma sia aggrappata all'esterno del veicolo deve superare un tiro salvezza su Forza con CD 20, altrimenti viene sbalzata via e atterra prona in uno spazio libero casuale entro 6 metri dal veicolo capovolto. Le creature all'interno del veicolo cadono a terra prone e devono superare un tiro salvezza su Forza con CD 15, altrimenti subiscono 10 (3d6) danni contundenti.	Nessuna

Biruote Diabolica

Una Biruote Diabolica è una macchina da guerra infernale a due ruote da manovrare in modo analogo a una motocicletta. È dotata di ruote con spuntoni, un motore rombante e di una carenatura dalla forma vagamente simile al volto ghignante di un diavolo, le cui corna formano il manubrio. Ciò che al veicolo manca in termini di armi è compensato dalla velocità e dalla manovrabilità.

Biruote Diabolica

Veicolo Grande (250 kg)

Capacità di Creature 1 creatura Media
Capacità di Carico 50 kg
Classe Armatura 23 (19 da fermo)
Punti Ferita 30 (soglia di danno 5, soglia di guasto 10)
Velocità 36 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
14 (+2)	18 (+4)	12 (+1)	0	0	0

Immunità ai Danni fuoco, psichico, veleno
Immunità alle Condizioni accecato, affascinato, assordato, avvelenato, paralizzato, pietrificato, privo di sensi, spaventato, stordito

Saltare. Se la Biruote Diabolica si muove di almeno 9 metri in linea retta, può coprire una distanza massima di 18 metri quando salta oltre un baratro, un crepaccio o un altro tratto vuoto. Ogni 30 cm che copre con il salto costano 30 cm di movimento.

Impacciata da Prona. Se la Biruote Diabolica si ribalta e cade prona, non può raddrizzarsi da sola ed è incapacitata finché non viene rimessa dritta.

Manovra Spericolata. Nel suo turno, il guidatore della Biruote Diabolica può spendere 3 metri di movimento per effettuare una manovra spericolata con il veicolo, come un'impennata o un burnout. Prima che sia possibile effettuare la manovra spericolata, la Biruote Diabolica deve muoversi di almeno 3 metri in linea retta. Se il guidatore effettua con successo una prova di Destrezza con CD 10 usando la Destrezza della moto, la manovra spericolata ha successo. Altrimenti, il guidatore non è in grado di effettuare la manovra spericolata e non può tentarne un'altra fino all'inizio del suo turno successivo. Se il guidatore fallisce la prova di 5 o più, la Biruote Diabolica e tutte le creature su di essa cadono immediatamente a terra prone mentre la moto sbanda e si ferma di colpo.

Postazioni delle Azioni

Comandi (Richiede 1 Membro dell'Equipaggio e Conferisce Metà Copertura). Guidare e manovrare la Biruote Diabolica.

Reazioni

Scartare. Se la Biruote Diabolica è in grado di muoversi, il guidatore può usare la sua reazione per conferire vantaggio alla Biruote Diabolica in un tiro salvezza su Destrezza.

Tormentatore

Il Tormentatore ha la manovrabilità di una dune-buggy ed è usato nelle razzie e nelle missioni esplorative. Questo veicolo si sposta su ruote di ferro dotate di lame.

Tormentatore

Veicolo Enorme (1.500 kg)

Capacità di Creature 4 creature Medie
Capacità di Carico 250 kg
Classe Armatura 21 (19 da fermo)
Punti Ferita 60 (soglia di danno 10, soglia di guasto 20)
Velocità 30 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
16 (+3)	14 (+2)	14 (+2)	0	0	0

Immunità ai Danni fuoco, psichico, veleno
Immunità alle Condizioni accecato, affascinato, assordato, avvelenato, paralizzato, pietrificato, privo di sensi, spaventato, stordito

Ruote Stritolanti. Il Tormentatore può muoversi attraverso lo spazio di qualsiasi creatura di taglia Media o inferiore. Quando lo fa, quella creatura deve superare un tiro salvezza su Destrezza con CD 13, altrimenti subisce 11 (2d10) danni contundenti e cade a terra prona. Se la creatura era già prona, subisce 11 (2d10) danni contundenti extra. Questo tratto non può essere usato contro una specifica creatura più di una volta ogni turno.

Impacciato da Prono. Se il Tormentatore si ribalta e cade prono, non può raddrizzarsi da solo ed è incapacitato finché non viene rimesso dritto.

Armi Magiche. Gli attacchi con le armi del Tormentatore sono magici.

Falci Dilanianti. Quando il Tormentatore si muove entro 1,5 metri da una creatura che non sia prona o da un altro veicolo per la prima volta in un turno, può dilaniare la creatura o il veicolo in questione con le sue lame sporgenti, infliggendo 13 (2d10 + 2) danni taglienti. Una creatura si scansa e non subisce alcun danno se supera un tiro salvezza su Destrezza con CD 13. Un veicolo si scansa e non subisce alcun danno se il suo guidatore supera il tiro salvezza.

Postazioni delle Azioni

Comandi (Richiede 1 Membro dell'Equipaggio e Conferisce Tre Quarti di Copertura). Guidare e manovrare il Tormentatore.

Lancia-Arpioni (Richiede 1 Membro dell'Equipaggio e Conferisce Mezza Copertura). *Munizioni:* 10 arpioni. *Attacco con Arma a Distanza:* +7 al tiro per colpire, gittata 36 m, un bersaglio. *Colpito:* 11 (2d8 + 2) danni perforanti.

Reazioni

Scartare. Se il Tormentatore è in grado di muoversi, il guidatore può usare la sua reazione per conferire vantaggio al Tormentatore in un tiro salvezza su Destrezza.

Tritademoni

Un Tritademoni è una massiccia vettura blindata che avanza rombando e schiaccia ogni ostacolo e nemico sul suo cammino con l'aiuto di una palla da demolizione oscillante. Sul lato frontale del veicolo, sono state montate delle fauci di ferro. Il veicolo ha una manovrabilità equivalente a quella di un camion dei rifiuti.

Tritademoni

Veicolo Mastodontico (6.000 kg)

Capacità di Creature 8 creature Medie
Capacità di Carico 1 tonnellata
Classe Armatura 19
Punti Ferita 200 (soglia di danno 10, soglia di guasto 20)
Velocità 30 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
18 (+4)	10 (+0)	18 (+4)	0	0	0

Immunità ai Danni fuoco, psichico, veleno
Immunità alle Condizioni accecato, affascinato, assordato, avvelenato, paralizzato, pietrificato, privo di sensi, spaventato, stordito

Ruote Stritolanti. Il Tritademoni può muoversi attraverso lo spazio di qualsiasi creatura di taglia Grande o inferiore. Quando lo fa, quella creatura deve superare un tiro salvezza su Destrezza con CD 11, altrimenti subisce 22 (4d10) danni contundenti e cade a terra prona. Se la creatura era già prona, subisce 22 (4d10) danni contundenti extra. Questo tratto non può essere usato contro una specifica creatura più di una volta ogni turno.

Armi Magiche. Gli attacchi con le armi del Tritademoni sono magici.

Impacciato da Prono. Se il Tritademoni si ribalta e cade prono, non può raddrizzarsi da solo ed è incapacitato finché non viene rimesso dritto.

Postazioni delle Azioni

Comandi (Richiede 1 Membro dell'Equipaggio e Conferisce Tre Quarti di Copertura). Guidare e manovrare il Tritademoni.

Masticatore (Richiede 1 Membro dell'Equipaggio e Conferisce Mezza Copertura). *Attacco con Arma da Mischia:* +9 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 25 (6d6 + 4) danni perforanti. Un bersaglio ridotto a 0 punti ferita da questi danni viene tritato in pezzi ed espulso dalle tubature che spuntano su entrambi i lati del Tritademoni. Qualsiasi oggetto non magico che il bersaglio indossava o trasportava viene distrutto a sua volta.

Palla da Demolizione (Richiede 1 Membro dell'Equipaggio e Conferisce Mezza Copertura). *Attacco con Arma da Mischia:* +9 al tiro per colpire, portata 4,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 40 (8d8 + 4) danni contundenti. I danni raddoppiano se il bersaglio è un oggetto o una struttura.

2 Lancia-Arpioni (Ogni Postazione richiede 1 Membro dell'Equipaggio e Conferisce Mezza Copertura). *Munizioni:* 10 arpioni per postazione. *Attacco con Arma a Distanza:* +5 al tiro per colpire, gittata 36 m, un bersaglio. *Colpito:* 9 (2d8) danni perforanti.

Saccheggiatore

Il Saccheggiatore ha la manovrabilità di un piccolo autobus e viene usato per setacciare i detriti dei campi di battaglia e recuperare residui metallici e altri materiali che valga la pena riciclare. Sul retro del veicolo, è stata installata una gru basculante con un uncino di ferro legato all'estremità di una catena lunga 15 metri, collegata a una carrucola.

Saccheggiatore

Veicolo Enorme (4.500 kg)

Capacità di Creature 8 creature Medie
Capacità di Carico 2 tonnellate
Classe Armatura 20 (19 da fermo)
Punti Ferita 150 (soglia di danno 10, soglia di guasto 20)
Velocità 30 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
20 (+5)	12 (+1)	20 (+5)	0	0	0

Immunità ai Danni fuoco, psichico, veleno
Immunità alle Condizioni accecato, affascinato, assordato, avvelenato, paralizzato, pietrificato, privo di sensi, spaventato, stordito

Ruote Stritolanti. Il Saccheggiatore può muoversi attraverso lo spazio di qualsiasi creatura di taglia Grande o inferiore. Quando lo fa, quella creatura deve superare un tiro salvezza su Destrezza con CD 12, altrimenti subisce 16 (3d10) danni contundenti e cade a terra prona. Se la creatura era già prona, subisce 16 (3d10) danni contundenti extra. Questo tratto non può essere usato contro una specifica creatura più di una volta ogni turno.

Armi Magiche. Gli attacchi con le armi del Saccheggiatore sono magici.

Impacciato da Prono. Se il Saccheggiatore si ribalta e cade prono, non può raddrizzarsi da solo ed è incapacitato finché non viene rimesso dritto.

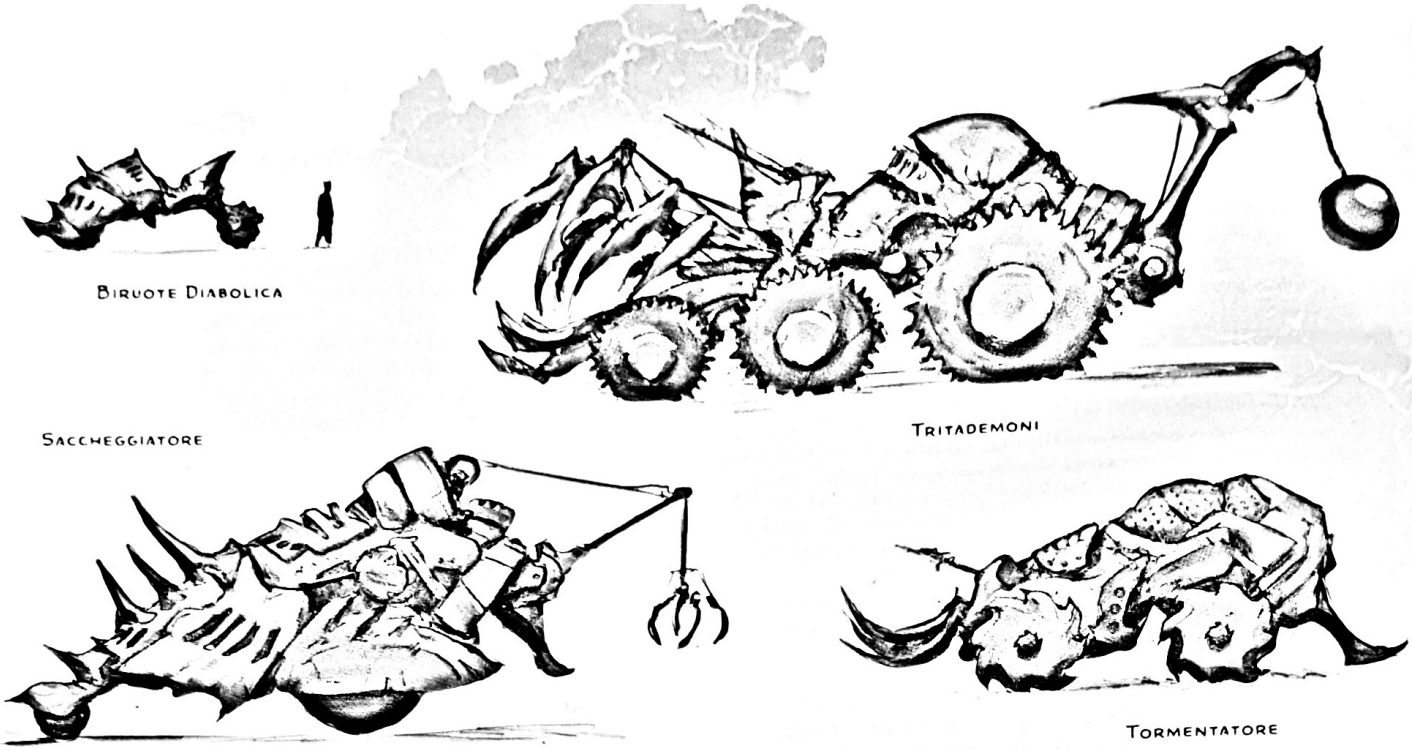
Postazioni delle Azioni

Comandi (Richiede 1 Membro dell'Equipaggio e Conferisce Tre Quarti di Copertura). Guidare e manovrare il Saccheggiatore.

Tenaglia Afferrante (Richiede 1 Membro dell'Equipaggio e Conferisce Mezza Copertura). *Attacco con Arma da Mischia:* +10 al tiro per colpire, portata 4,5 m, un bersaglio. *Colpito:* Il bersaglio è afferrato (CD 12 per sfuggire). Finché la tenaglia afferra il bersaglio, se quest'ultimo è una creatura, è trattenuto.

La tenaglia afferrante può afferrare solo un bersaglio alla volta e il suo operatore può usare un'azione bonus per lasciare andare ciò che la tenaglia ha bloccato.

2 Lancia-Arpioni (Ogni Postazione richiede 1 Membro dell'Equipaggio e Conferisce Mezza Copertura). *Munizioni:* 10 arpioni. *Attacco con Arma a Distanza:* +6 al tiro per colpire, gittata 36 m, un bersaglio. *Colpito:* 10 (2d8 + 1) danni perforanti.



Biruote Diabolica

Tritademoni

Saccheggiatore

Tormentatore

Indebolimento dei Veicoli

Le spietate condizioni dei Nove Inferi possono impedire a una macchina da guerra infernale di funzionare a dovere e, col tempo, anche farla cadere a pezzi. Questi effetti di logorio e di usura possono essere rappresentati usando l'indebolimento, come descritto nell'appendice A del *Player's Handbook*, con le modifiche seguenti:

- Quando una macchina da guerra infernale arriva al livello 6 di indebolimento, i suoi punti ferita scendono a 0 e il veicolo si rompe.
- L'unico modo per rimuovere gli effetti dell'indebolimento da una macchina da guerra infernale è riparare il veicolo.

Riparazioni

Quando una macchina da guerra infernale viene danneggiata, subisce un guasto oppure uno o più livelli di indebolimento, una creatura può tentare di riparare il veicolo. La creatura che effettua le riparazioni deve soddisfare i criteri seguenti:

- La creatura non può usare i comandi del veicolo o una delle sue postazioni delle armi mentre effettua le riparazioni.
- La creatura deve trovarsi entro portata dell'area danneggiata che ha bisogno di riparazioni.
- La creatura deve avere gli strumenti giusti per quel lavoro (come, per esempio, gli strumenti da fabbro o gli strumenti da inventore).

Prima di iniziare le riparazioni, una creatura deve decidere se le riparazioni mirano a porre termine a un guasto, a rimuovere un livello di indebolimento o a ripristinare i punti ferita del veicolo danneggiato. Ogni opzione è descritta di seguito.

Porre Termine a un Guasto

Una creatura può usare la sua azione per effettuare una prova di caratteristica basata sulla natura del guasto (vedi la tabella "Guasti" a pagina 217), subendo svantaggio se il veicolo è in movimento. La creatura aggiunge alla prova il suo bonus di competenza, se è competente negli strumenti usati per le riparazioni. Una prova effettuata con successo pone termine al guasto. Un guasto senza una CD di riparazione non può essere riparato.

Rimuovere Indebolimento

Se la macchina da guerra infernale ha uno o più livelli di indebolimento, una creatura può passare 1 ora o più a tentare di ridurre il livello di indebolimento del veicolo. Il veicolo deve essere stazionario e la creatura deve essere in possesso dei pezzi di ricambio per effettuare le riparazioni necessarie. Dopo 1 ora passata a lavorare alle riparazioni, la creatura effettua una prova di Intelligenza con CD 15, aggiungendo alla prova il suo bonus di competenza se è competente negli strumenti usati per effettuare le riparazioni. Se la prova ha successo, il livello di indebolimento del veicolo è ridotto di 1. Se la prova fallisce, il livello di indebolimento del veicolo resta immutato, anche se è possibile tentare di nuovo la riparazione usando gli stessi pezzi di ricambio.

Ripristinare Punti Ferita

Se la macchina da guerra infernale ha subito danni ma le rimane almeno 1 punto ferita, una creatura può passare 1 ora o più a rinsaldare la carena e a sostituire le parti danneggiate. Il veicolo deve essere stazionario e la creatura deve essere in possesso dei pezzi di ricambio per effettuare le riparazioni necessarie. Dopo 1 ora passata a lavorare alle riparazioni, la creatura effettua una prova di Destrezza con CD 15, aggiungendo alla prova il suo bonus di competenza se è competente negli strumenti usati per effettuare le riparazioni. Se la prova ha successo, il veicolo recupera 2d4 + 2 punti ferita. Se la prova fallisce, il veicolo non recupera alcun punto ferita, ma è possibile tentare di nuovo la riparazione usando gli stessi pezzi di ricambio.

Schiantarsi

Quando una macchina da guerra infernale si schianta contro qualcosa che potrebbe ragionevolmente danneggiarla, come un muro di ferro o un altro veicolo di taglia pari o superiore alla sua, la macchina da guerra infernale si ferma bruscamente e subisce 1d6 danni contundenti per ogni 3 metri di cui si è mossa dal suo ultimo turno (fino a un massimo di 20d6). Ciò che il veicolo ha colpito, di qualunque cosa si tratti, subisce lo stesso ammontare di danni. Se questi danni sono inferiori alla soglia di danno della macchina da guerra infernale, il veicolo non subisce danni dallo schianto.

Che la macchina da guerra infernale abbia subito danni oppure no, ogni creatura sul veicolo o al suo interno al momento dello schianto deve effettuare un tiro salvezza su Forza con CD 15; se lo fallisce, subisce 1d6 danni contundenti per ogni 3 metri di cui si è mosso il veicolo dal suo ultimo turno (fino a un massimo di 20d6), mentre se lo supera, subisce la metà di quei danni.

Schiantarsi Contro le Creature

Una macchina da guerra infernale può schiantarsi contro una creatura entrando nel suo spazio. La creatura può usare la sua reazione per tentare di scansarsi dal percorso del veicolo; per riuscirci e non subire alcun danno, deve superare un tiro salvezza su Destrezza con CD 10. Se il tiro salvezza fallisce, il veicolo si schianta contro la creatura e le infligge 1d6 danni contundenti per ogni 3 metri di cui si è mosso dal suo ultimo turno (fino a un massimo di 20d6).

Una macchina da guerra infernale di taglia superiore di almeno due categorie rispetto a quella della creatura contro cui si è schiantata può continuare a muoversi attraverso lo spazio di quella creatura, se le rimane ancora parte del movimento. Altrimenti, il veicolo si ferma di colpo e ogni creatura su di esso o al suo interno al momento dello schianto deve effettuare un tiro salvezza su Forza con CD 15; se lo fallisce, subisce 1d6 danni contundenti per ogni 3 metri di cui si è mosso il veicolo dal suo ultimo turno (fino a un massimo di 20d6), mentre se lo supera, subisce la metà di quei danni.

Cadute

Quando una macchina da guerra infernale oltrepassa una rupe o cade per altri motivi, il veicolo e tutte le creature su di esso o al suo interno subiscono danni da caduta normalmente (1d6 danni contundenti per ogni 3 metri di caduta, fino a un massimo di 20d6) e atterrano proni.

Varianti Immonde

I diavoli non smettono mai di creare nuove e più potenti macchine da guerra per arginare le ondate demoniache che si riversano fuori dall'Abisso. Le macchine da guerra infernali possono inoltre essere equipaggiate con armi e blindature insolite.

Postazioni delle Armi Alternative

È possibile scambiare una postazione delle armi con un'altra, ma la macchina da guerra infernale non può avere più postazioni delle armi di quante ne abbia normalmente. Alcune postazioni delle armi alternative sono descritte in questa sezione.

Spruzzatore di Bile Acida

Il tubo di quest'arma è collegato a organi demoniaci che producono una bile acida in grado di dissolvere la carne a contatto.

Spruzzatore di Bile Acida (Richiede 1 Membro dell'Equipaggio e Conferisce Mezza Copertura, Ricarica 5–6). Uno spruzzo di bile acida si diffonde da una bocchetta fino a riempire un cono di 9 metri. Ogni creatura nel cono deve effettuare un tiro salvezza su CD 12; se lo fallisce, subisce 40 (9d8) danni da acido, mentre se lo supera, subisce la metà di quei danni. Una creatura ridotta a 0 punti ferita da questi danni viene sciolta e lascia dietro di sé tutti gli oggetti che indossava o trasportava.

Lanciafiamme

Sebbene sia inutile contro i demoni, quest'arma è molto efficace contro le creature e gli oggetti infiammabili.

Lanciafiamme (Richiede 1 Membro dell'Equipaggio e Conferisce Mezza Copertura). Dall'erogatore dell'arma si sprigiona una fiammata in una linea lunga 18 metri e larga 1,5 metri. Ogni creatura sulla linea deve effettuare un tiro salvezza su Destrezza con CD 15; se lo fallisce, subisce 18 (4d8) danni da fuoco, mentre se lo supera, subisce la metà di quei danni. Il fuoco incendia ogni oggetto infiammabile nell'area che non sia indossato o trasportato.

Urlatore Infernale

Da questa postazione, spunta un umanoide fatto di cera fusa visibile dalla vita in su e con una manovella spinata piantata tra le scapole. La figura emette un urlo telepatico di agonia quando la manovella viene girata.

Urlatore Infernale (Richiede 1 Membro dell'Equipaggio e Conferisce Mezza Copertura). L'operatore dell'urlatore bersaglia una creatura situata entro 36 metri dall'urlatore e che esso sia in grado di vedere. Il bersaglio deve effettuare un tiro salvezza su Saggezza con CD 15; se lo fallisce, subisce 26 (4d12) danni psichici, mentre se lo supera, subisce la metà di quei danni.

Spruzzatore di Stige

Questo tubo flessibile è collegato a una cisterna che contiene 120 litri d'acqua del Fiume Stige. Ogni uso dell'arma consuma 40 litri d'acqua. Per rifornire la cisterna è necessario attingere allo Stige.

Spruzzatore di Stige (Richiede 1 Membro dell'Equipaggio e Conferisce Mezza Copertura; 3 Usi). *Attacco con Incantesimo a Distanza:* +5 al tiro per colpire, gittata 9 m, una creatura. *Colpito:* La creatura è investita da un getto d'acqua del Fiume Stige e bersagliata da un incantesimo *regressione mentale* (CD 20 del tiro salvezza). Una creatura già soggetta a regressione mentale è immune a questo effetto, come anche una creatura adattatasi al Fiume Stige. Se il bersaglio fallisce il suo tiro salvezza e l'effetto dell'incantesimo su di esso non termina entro 30 giorni, l'effetto diventa permanente, nel qual caso la creatura perde tutti i suoi ricordi e diventa un guscio del suo vecchio io quasi del tutto privo di intelletto. A quel punto, nulla al di fuori di un intervento divino può annullare l'effetto.

Migliorie di Blindatura

Una macchina da guerra infernale può ricevere una miglioria di blindatura. Alcuni esempi di queste migliorie sono descritti di seguito.

Blindatura di Cania

Il ferro infernale usato per fabbricare il veicolo è stato estratto su Cania, lo strato più freddo dei Nove Inferi. Una macchina da guerra infernale dotata di blindatura di Cania ha Classe Armatura pari a 22 + il suo modificatore di Destrezza. Mentre il veicolo è fermo, i tiri per colpire effettuati contro di esso dispongono di vantaggio. La macchina da guerra infernale possiede inoltre immunità ai danni da freddo in aggiunta alle sue altre immunità ai danni ed è immune agli effetti del freddo estremo.

Blindatura della Morte Dorata

L'esterno del veicolo è placcato con l'oro barattato o rubato all'arcidiavolo Mammon. L'oro non può essere rimosso senza distruggere il veicolo e si sbriciola in polvere quando la macchina da guerra infernale scende a 0 punti ferita. La blindatura della morte dorata conferisce alla macchina da guerra infernale resistenza ai danni contundenti, perforanti e taglienti.

Blindatura Chiodata di Anime

Il veicolo è ricoperto di spuntoni su cui sono stati incisi simboli blasfemi. Alcune figure spettrali e luminescenti impalate su quegli spuntoni gemono e protendono le mani verso l'esterno, in preda all'agonia.

Se una creatura che non è un diavolo muore entro 9 metri dalla macchina da guerra infernale, la sua anima (se ne possiede una) viene strappata dal corpo e si unisce alla schiera delle anime gementi impalate sugli spuntoni. Fintanto che la sua anima resta intrappolata, una creatura non può essere rianimata dai morti in alcun modo. Un'anima intrappolata viene liberata se il veicolo è distrutto, se lo spuntone a cui è ancorata viene bersagliato da un incantesimo *rimuovi maledizione* o da magie simili oppure se lo spuntone è distrutto. Ogni spuntone è un oggetto Piccolo con CA 19, 15 punti ferita e resistenza a tutti i danni ad eccezione dei danni radiosi.

Accessori Magici

Ai diavoli piace addobbare le loro macchine da guerra infernali con accessori immondi che consentano loro di tormentare gli avversari. Tali accessori sono solitamente attivabili dalla postazione dei comandi.

Schermo di Fumo Necrotico

Il guidatore del veicolo può attivare questo congegno magico con un'azione bonus, facendo sì che il veicolo emetta un cubo con spigolo di 9 metri di fumo opaco direttamente davanti a sé o dietro di sé. La nube è stazionaria e permane per 1 minuto. L'area al suo interno è pesantemente oscurata. Ogni creatura che entri nella nube per la prima volta in un turno o vi inizi il proprio turno subisce 21 (6d6) danni necrotici. Un vento forte disperde la nube. Questo congegno richiede 24 ore per ricaricarsi prima che possa essere usato di nuovo.

Teletrasportatore

Il guidatore del veicolo può attivare questo congegno magico con un'azione bonus, facendo sì che il veicolo si teletrasporti in uno spazio libero entro 90 metri dalla sua posizione attuale e che il guidatore sia in grado di vedere. Tutte le creature e gli oggetti in contatto con il veicolo vengono teletrasportati assieme ad esso. Questo congegno richiede 24 ore per ricaricarsi prima che possa essere usato di nuovo.

Inseguimenti su Avernus

Usando le indicazioni nel capitolo 8 della *Dungeon Master's Guide* e la tabella "Complicazioni negli Inseguimenti su Avernus", il DM può condurre un inseguimento che includa i vari pericoli presenti unicamente in Avernus. Per determinare quante volte una macchina da guerra infernale può effettuare uno Scatto durante un inseguimento, si usa il suo modificatore di Costituzione.

Quando una complicazione in un inseguimento costringe un veicolo a effettuare una prova di caratteristica o il guidatore a effettuare una prova di caratteristica usando la caratteristica del veicolo, si verifica un guasto qualora la prova fallisca di 5 o più (vedi "Guasti" a pagina 217).

Complicazioni negli Inseguimenti su Avernus

d20	Complicazione
1–2	Guidando, il veicolo oltrepassa una creatura originaria di Avernus, che si getta al suo inseguimento. È il DM a scegliere la creatura.
3	Un tornado di fuoco alto 90 metri e largo 9 metri alla base incrocia il cammino del veicolo. Il veicolo evita il tornado se supera un tiro salvezza su Destrezza con CD 15; altrimenti, il tornado inghiotte il veicolo: ogni creatura sul veicolo o al suo interno che non benefici di copertura totale deve effettuare un tiro salvezza su Destrezza con CD 18; se lo fallisce, subisce 99 (18d10) danni da fuoco, mentre se lo supera, subisce la metà di quei danni.
4	Una nube turbinante di polvere inghiotte il veicolo. Ogni creatura sul veicolo o al suo interno che non benefici di copertura totale è accecata dalla polvere fino all'inizio del proprio turno successivo, a meno che non usi una qualche forma di protezione per gli occhi.
5	Alcune colonne di roccia naturali possono fornire copertura a un veicolo che zigzaga tra di esse. Il guidatore del veicolo può effettuare una prova di Destrezza con CD 15 usando la Destrezza del veicolo. Se la prova ha successo, le colonne forniscono tre quarti di copertura contro gli attacchi degli altri veicoli fino all'inizio del turno successivo del guidatore.
6	Il veicolo si tuffa in mezzo a un branco di lemuri, mani o altri immondi. Il veicolo deve effettuare una prova di Forza o di Destrezza (a scelta del guidatore) con CD 15 per attraversare il branco senza farsi ostacolare. Se fallisce la prova, il branco conta come 9 metri di terreno difficile.
7	Il veicolo balza in un crinale alto 3 metri e atterra con un tonfo. Ogni creatura che non sia legata e si trovi all'esterno del veicolo deve superare un tiro salvezza su Destrezza con CD 15, altrimenti viene scalzata a terra, subendo i normali danni da caduta e atterrando prona in uno spazio libero sul terreno.
8	Il terreno dissestato minaccia di rallentare l'avanzata del veicolo, che deve effettuare una prova di Destrezza con CD 10 per attraversare l'area. In caso di prova fallita, il terreno conta come 18 metri di terreno difficile.
9	Il territorio è disseminato di rottami di macchine da guerra infernali, arrugginiti oltre ogni possibilità di riparazione e semisepolti nella polvere. Se il veicolo usa Scatto in questo turno, il guidatore deve effettuare con successo una prova di Destrezza con CD 10 usando la Destrezza del veicolo, altrimenti si schianta contro un rottame di una macchina da guerra infernale (vedi "Schiantarsi" a pagina 220).
10	Una parte del terreno sotto il veicolo cede, facendolo ribaltare. Il veicolo deve effettuare un tiro salvezza su Destrezza con CD 10. Se lo supera, ricade a terra in posizione regolare e può continuare a muoversi. Se lo fallisce, il veicolo atterra prono (capovolto o su un fianco), dopo essersi fermato. Quando il veicolo si ribalta, ogni creatura che non sia legata ma sia aggrappata all'esterno del veicolo deve superare un tiro salvezza su Forza con CD 20, altrimenti rotola via e atterra prona in uno spazio libero entro 6 metri dal veicolo capovolto.
11–20	Nessuna complicazione.

Appendice C: Oggetti Magici

Quest'appendice descrive i nuovi oggetti magici che compaiono nell'avventura e li presenta in ordine alfabetico.

Arma del Fuoco Infernale

Arma (qualsiasi), non comune

Quest'arma è fatta di ferro infernale e attraversata da venature di fuoco infernale che proiettano luce fioca in un raggio di 1,5 metri.

Se un qualsiasi umanoide viene ucciso da un attacco effettuato con quest'arma, la sua anima viene incanalata nel Fiume Stige, dove rinasce istantaneamente come un diavolo lemure (descritto nel *Monster Manual*).

Armatura Completa di Scaglie di Drago e Ossidiana

Armatura (completa), leggendaria

Mentre il personaggio indossa quest'armatura, ottiene un bonus di +2 alla CA e resistenza ai danni da veleno. Dispone, inoltre, di vantaggio alle prove di caratteristica e ai tiri salvezza effettuati per evitare o terminare la condizione di afferrato su se stesso.

Divoratrice di Fano

Arma (ascia da battaglia), leggendaria (richiede sintonia con un chierico o un paladino malvagio)

Divoratrice di Fano è un'ascia da battaglia che appartiene ad Arkhan il Crudele (vedi pagina 111).

Il personaggio ottiene un bonus di +3 ai tiri per colpire e ai tiri per i danni effettuati con *Divoratrice di Fano*. Se il personaggio attacca una creatura con quest'arma e ottiene 20 al tiro per colpire, la creatura subisce 2d8 danni necrotici extra e il personaggio recupera un numero di punti ferita pari ai danni necrotici subiti.



Elmo del Comando dei Diavoli

Elmo del Comando dei Diavoli

Oggetto meraviglioso, molto raro (richiede sintonia con una creatura che parli l'Infernale)

Questo massiccio elmo senza occhi è fatto per un diavolo della fossa ma si adatta magicamente alla testa di qualsiasi altro possessore.

Quando il personaggio indossa l'elmo, può vedere all'esterno come se non lo indossasse. Conosce inoltre la posizione precisa e il tipo di tutti i diavoli entro 300 metri da sé. Può comunicare telepaticamente con un diavolo entro gittata oppure può trasmettere i suoi pensieri a tutti i diavoli entro gittata. I diavoli che ricevono i suoi pensieri trasmessi non hanno alcun modo speciale per rispondergli.

L'elmo ha 3 cariche. Con un'azione, il personaggio può spendere 1 carica per lanciare *dominare mostri* (tiro salvezza con CD 21), che ha effetto solo sui diavoli (l'incantesimo fallisce e la carica è sprecata se il personaggio bersaglia una qualsiasi creatura che non sia un diavolo). Se un diavolo può vedere il personaggio quando questi lancia l'incantesimo su di esso, sa che il personaggio ha tentato di affascinarlo. L'elmo recupera tutte le sue cariche 24 ore dopo che la sua ultima carica è stata spesa.

Se il personaggio non è un diavolo, usare la proprietà *dominare mostri* dell'elmo nei Nove Inferi ha una probabilità del 20 per cento di attirare un narzugon (vedi pagina 238), che arriva in sella a un cavallo degli incubi nel giro di 1d4 ore. Il narzugon cerca di recuperare l'elmo, uccidendo il personaggio, se necessario, pur di ottenerlo. Se ottiene l'elmo, il narzugon cerca di consegnarlo al suo padrone infernale.

Finimenti Infernali

Oggetto meraviglioso, leggendario (richiede sintonia con una creatura di allineamento malvagio)

Un diavolo narzugon vincola un cavallo degli incubi (descritto nel *Monster Manual*) al suo servizio con i *finimenti infernali*, costituiti da briglie, morso, redini, sella, staffe e speroni. Un cavallo degli incubi dotato di *finimenti infernali* deve servire chiunque indossi gli speroni finché questi non muore o i finimenti non vengono rimossi.

Il personaggio può usare un'azione per chiamare il cavallo degli incubi equipaggiato con i *finimenti infernali* facendo sbattere assieme gli speroni o strofinandoli nel sangue. Il cavallo degli incubi compare all'inizio del turno successivo del personaggio, entro 6 metri da lui. Agisce come suo alleato e svolge il proprio turno al conteggio di iniziativa del personaggio. Permane per 1 giorno, finché esso o il personaggio non muore, o finché il personaggio non lo congeda con un'azione. Se il cavallo degli incubi muore, si riforma nei Nove Inferi entro 24 ore, dopodiché il personaggio può evocarlo di nuovo.

I finimenti non evocano un cavallo degli incubi dal nulla; prima è necessario sottometterne uno affinché sia possibile dotarlo dei finimenti. Nessun cavallo degli incubi accetta questa servitù forzata volontariamente, ma alcuni finiscono per stringere un forte legame con il loro padrone e diventano suoi complici di nefandezze.

Guanti d'Arme della Furia Infuocata

Oggetto meraviglioso, raro (richiede sintonia)

Mentre il personaggio indossa entrambi questi guanti d'arme di acciaio, qualsiasi arma non magica da lui impugnata con un guanto d'arme è considerata un'arma magica. Come azione bonus, il personaggio può usare i guanti d'arme per fare in modo che una fiamma magica avviluppi una o due armi da mischia da lui impugnate. Ogni arma infuocata infligge 1d6 danni da fuoco extra quando colpisce. Le fiamme durano finché il personaggio non rinfodera o non lascia andare l'arma in questione. Una volta usata, questa proprietà non può essere usata di nuovo fino all'alba successiva.

Matalotok

Arma (martello da guerra), leggendaria (richiede sintonia)

Matalotok, il Padre del Gelo, è un antico martello fabbricato da Thrym, il dio dei giganti del gelo. È l'arma preferita del signore dei demoni Kostchtchie, è gelido al tocco ed è avvolto da un alone di foschia.

Mentre il personaggio impugna *Matalotok*, è immune ai danni da freddo. Ogni volta che il martello infligge danni a una creatura, diffonde un'esplosione di freddo intenso in una sfera del raggio di 9 metri. Ogni creatura in quell'area subisce 10 (3d6) danni da freddo.



Matalotok, il Padre del Gelo

Moneta dell'Anima

Oggetto meraviglioso, non comune

Le *monete dell'anima* hanno un diametro di circa 7,5 cm, sono spesse 2,5 cm e sono coniate in ferro infernale. Ogni moneta pesa poco più di cento grammi ed è ricoperta di incisioni in Infernale. Racchiude inoltre un incantesimo che vincola magicamente una singola anima ad essa. Dato che ogni *moneta dell'anima* rinchiude un'anima unica, ognuna ha una storia diversa. Una creatura potrebbe essere rimasta imprigionata per non avere mantenuto un patto, mentre un'altra potrebbe essere caduta vittima di una maledizione di una strega notturna.

Trasportare Monete dell'Anima. Chi trasporta una *moneta dell'anima* sente il peso dell'anima racchiusa al suo interno, sopraffatta dall'ira o affranta dalla disperazione.



Moneta dell'anima

Una creatura malvagia può trasportare tutte le *monete dell'anima* che desidera (fino al peso massimo che le è consentito trasportare). Una creatura non malvagia può trasportare un numero di *monete dall'anima* pari o inferiore al suo modificatore di Costituzione senza subire penalità. Una creatura non malvagia che trasporta un numero di *monete dell'anima* superiore al suo modificatore di Costituzione subisce svantaggio ai suoi tiri per colpire, prove di caratteristica e tiri salvezza.

Usare una Moneta dell'Anima. Una *moneta dell'anima* ha 3 cariche. Una creatura che trasporta la moneta può usare la sua azione per spendere 1 carica da una *moneta dell'anima* e usarla per ottenere uno degli effetti seguenti:

Risucchio Vitale. Il personaggio risucchia parte dell'essenza dell'anima e ottiene 1d10 punti ferita temporanei.

Richiesta. Il personaggio pone telepaticamente una domanda all'anima e riceve una breve risposta telepatica a lui comprensibile. L'anima sa soltanto ciò che sapeva in vita, ma deve rispondere sinceramente e al meglio delle sue capacità. La risposta può consistere in una o al massimo due frasi e potrebbe essere criptica.

Liberare un'Anima. Lanciare su una *moneta dell'anima* un incantesimo che rimuove una maledizione libera l'anima intrappolata al suo interno, come anche spendere tutte le cariche della moneta. La moneta vera e propria si arrugginisce dall'interno e si distrugge quando l'anima viene liberata. Un'anima liberata raggiunge il regno del dio che serviva o il piano esterno più legato al suo allineamento (a scelta del DM). Le anime delle creature legali malvagie liberate dalle *monete dell'anima* solitamente emergono dal Fiume Stige come diavoli lemuri.

Un'anima può essere liberata anche distruggendo la moneta che la contiene. Una *moneta dell'anima* ha CA 19, 1 punto ferita per ogni carica che le rimane e immunità a tutti i danni tranne quelli inflitti da un'*arma del fuoco infernale* (pagina 223) o dalla fornace di una macchina da guerra infernale (pagina 217).

LEESHA HANNIGAN, OLGA DREBAS



Scudo del Signore Nascosto

Liberare un'anima da una *moneta dell'anima* è considerato un atto buono, anche se l'anima appartiene a una creatura malvagia.

Valuta Infernale. Le *monete dell'anima* sono una valuta dei Nove Inferi che i diavoli ritengono assai pregiata. Nella gerarchia infernale, queste monete vengono usate per scambiarsi favori, corrompere i riluttanti e ricompensare i fedeli per i servizi resi.

Le *monete dell'anima* sono create da Mammon e dai suoi diavoli maggiori su Minauros, il terzo strato dei Nove Inferi, in una vasta camera dove le anime catturate dei mortali malvagi vengono vincolate alle monete. Queste monete vengono poi distribuite in tutti i Nove Inferi per comprare merci e servizi, stringere patti infernali o accordi oscuri e per varie forme di corruzione.

Scatola del Rompicapo Infernale

Oggetto meraviglioso, non comune

Una *scatola del rompicapo infernale* è un contenitore cubico con uno spigolo dai 12,5 ai 15 cm, composto da parti incastrabili, a tenuta stagna e fatte di materiali originari dei Nove Inferi. Molte di queste scatole sono fatte di ferro infernale, ma alcune sono anche scolpite d'osso o di corno. Le *scatole del rompicapo infernale* sono usate per salvaguardare i contratti diabolici firmati tra diavoli e mortali, anche dopo che i termini di quei contratti sono stati soddisfatti. Una *scatola del rompicapo infernale* vuota pesa 1,5 kg, a prescindere dal materiale usato per fabbricarla.

Quando un oggetto abbastanza piccolo da essere inserito in una *scatola del rompicapo infernale* viene collocato al suo interno, il contenitore si sigilla magicamente attorno all'oggetto e nessuna magia può obbligare la scatola ad aprirsi. La scatola sigillata diventa inoltre immune a tutti i danni. Ogni *scatola del rompicapo infernale* è costruita con un metodo di apertura unico. Il trucco per risolvere il rompicapo è sempre comune, mai magico. Una volta che una creatura ha scoperto il trucco o la sequenza di passi richiesti per aprire una particolare *scatola del rompicapo infernale*, quella creatura può aprire la scatola con un'azione, ottenendo l'accesso al suo contenuto.

Se una creatura trascorre 1 ora a maneggiare una *scatola del rompicapo infernale* nel tentativo di aprirla, può effettuare una prova di Intelligenza (Indagare) con CD 30. Se la prova ha successo, la creatura capisce il trucco o la sequenza di passi richiesti per aprire la scatola. Se la prova fallisce di 5 o più, la creatura deve effettuare un tiro salvezza su Saggezza con CD 18: se lo fallisce, subisce 42 (12d6) danni psichici, mentre se lo supera, subisce la metà di quei danni.

Scudo del Signore Nascosto

Armatura (scudo), leggendaria (richiede sintonia)

Lo *Scudo del Signore Nascosto* ha origini celestiali e funge da prigione per il diavolo della fossa Gargauth, venerato come un dio dai suoi seguaci mortali. Col tempo, la malvagità di Gargauth ha deformato l'aspetto dello scudo e le sue linee e le sue decorazioni celestiali si sono contorte fino a comporre un volto immondo che si muove impercettibilmente in modo inquietante.

Mentre impugna questo scudo, il personaggio ottiene un bonus di +2 alla CA e resistenza ai danni da fuoco.

Senziente. Lo *Scudo del Signore Nascosto* è senziente fintanto che imprigiona Gargauth. Finché è senziente, lo scudo possiede le proprietà seguenti:

- Lo scudo ha Intelligenza 22, Saggezza 18 e Carisma 24, nonché udito e vista pura entro un raggio di 36 metri.
- Lo scudo può parlare, leggere e capire il Comune e l'Infernale e può comunicare telepaticamente con qualsiasi creatura che possa percepire entro 36 metri da sé. La sua voce è un sussurro profondo ed echeggiante.
- Lo scudo ha 3 cariche. Il personaggio può usare un'azione per spendere 1 carica e lanciare *palla di fuoco* o 2 cariche per lanciare *muro di fuoco* dallo scudo (tiro salvezza con CD 21 per entrambi). L'incantesimo *muro di fuoco* dura 1 minuto (non è richiesta concentrazione). Lo scudo recupera tutte le cariche spese ogni giorno all'alba.
- In un qualsiasi momento durante il turno del personaggio, lo scudo può scegliere di irradiare un'aura di terrore per 1 minuto (questo non è un potere dello scudo che il personaggio può controllare). Ogni creatura ostile al personaggio che inizi il proprio turno entro 6 metri dallo scudo deve effettuare un tiro salvezza su Saggezza con CD 18. Se lo fallisce, la creatura è spaventata fino all'inizio del proprio turno successivo, mentre se lo supera, è immune a questo potere dello scudo per le 24 ore successive. Una volta che lo scudo ha usato questo potere, non può usarlo di nuovo fino all'alba successiva.

Personalità di Gargauth. Gargauth brama disperatamente la libertà, ma non può fuggire con le proprie forze. Il diavolo della fossa non rivela la sua vera natura e si definisce semplicemente come il Signore Nascosto. Lascia trapelare indizi e sottili suggerimenti per far creder di essere un angelo intrappolato in una prigione sacrilega. Se liberato dallo scudo, il diavolo della fossa onora i termini di qualsiasi patto stretto per facilitare la sua fuga.

Finché è intrappolato nello scudo, Gargauth manipola meticolosamente l'attuale possessore dello scudo per

fargli commettere atti di crudeltà e di sopraffazione, nella speranza di condannare l'anima di quell'individuo ai Nove Inferi. Se il possessore dello scudo fa qualcosa che rende più difficile la fuga di Gargauth dalla prigione, come per esempio lasciare lo scudo in un luogo dove gli altri difficilmente lo troveranno, si genera un conflitto.

Gargauth non sa come fuggire dallo scudo. Il diavolo della fossa crede (erroneamente) che possa liberarsi dallo scudo una volta giunto sui Nove Inferi, perché è convinto che laggiù i poteri dello scudo siano più deboli.

Liberare Gargauth. Lanciare *dissolvi il bene e il male* sullo scudo ha una probabilità dell'1 per cento di liberare il diavolo della fossa o ha successo automaticamente se l'incantesimo viene lanciato da un solar, un planetar o un arcidiavolo. Un dio può liberare il diavolo della fossa toccando lo scudo e pronunciando il nome di Gargauth. Una volta liberato, Gargauth compare in una casella libera casuale, più vicina possibile allo scudo.

Spada di Zariel

Arma (spada lunga), artefatto (richiede sintonia con una creatura che la spada ritenga degna)

Questa spada lunga apparteneva all'angelo Zariel, prima della sua caduta in disgrazia. Fabbricata in acciaio celestiale, emette un debole bagliore e un ronzio. L'arma sceglie chi può entrare in sintonia con essa e chi no. Desidera un possessore che incarni il coraggio e l'eroismo.

Sintonia. La spada consente al personaggio di entrare in sintonia con essa immediatamente, senza dover completare un riposo breve. La prima volta in cui entra in sintonia con la spada, il personaggio viene trasformato in una versione paradisiaca e idealizzata di se stesso, benedetto da una bellezza ultraterrena e da un tocco celestiale nel suo cuore.



Spada di Zariel

Nessuna magia o intervento divino può invertire questa trasformazione. Il personaggio diventa di allineamento legale buono e ottiene i tratti seguenti:

Linguaggio Angelico. Il personaggio può parlare, leggere e scrivere il Celestiale.

Resistenza Celestiale. Il personaggio possiede resistenza ai danni radiosi e necrotici.

Presenza Divina. Il punteggio di Carisma del personaggio diventa 20, a meno che non sia già pari o superiore a 20.

Ali Piumate. Il personaggio sviluppa un paio di splendide ali piumate che gli conferiscono una velocità di volare di 27 metri e la capacità di fluttuare. Se il personaggio possedeva già un tipo diverso di ali, queste nuove ali si sostituiscono a quelle vecchie, che cadono.

Vista Pura. Gli occhi del personaggio diventano pozze luminose d'argento. Il personaggio è in grado di vedere nell'oscurità normale e magica, di vedere le creature e gli oggetti invisibili, di individuare automaticamente le illusioni e di superare i tiri salvezza contro di esse, di percepire la forma originale di un mutaforma o di una creatura trasformata dalla magia e di vedere nel Piano Etereo, tutto entro un raggio di 18 metri.

Nuova Personalità. Il personaggio ottiene nuovi tratti caratteriali, determinati tirando una volta su ognuna delle tabelle seguenti. Questi tratti hanno la precedenza su ogni tratto caratteriale, ideale, legame o difetto in conflitto.

Tratti Caratteriali

d8	Tratto Caratteriale
1	Il personaggio tratta tutti gli esseri con rispetto, anche i nemici.
2	Il personaggio non mente mai.
3	Al personaggio piace condividere con gli altri il suo punto di vista filosofico e le sue esperienze.
4	Il personaggio viene subito al dunque in ogni conversazione.
5	Il personaggio cita spesso i testi religiosi (anche a sproposito).
6	Il personaggio perde facilmente le staffe, se assiste a una crudeltà o a un'ingiustizia.
7	Le lodi e la fiducia del personaggio vanno guadagnate e non vengono mai concesse facilmente.
8	Al personaggio piacciono le cose ben definite e organizzate.

Ideali

d6	Ideale
1	**Carità.** Il personaggio aiuta sempre i bisognosi. (Buono)
2	**Fede.** Il personaggio sceglie di aderire alla lettera ai dettami di una particolare divinità legale buona. (Legale)
3	**Responsabilità.** Il personaggio crede che i forti abbiano il dovere di proteggere i deboli. (Legale)
4	**Rispetto.** Tutti gli individui hanno diritto a essere trattati con dignità. (Buono)
5	**Onore.** Il modo in cui il personaggio si comporta determina la sua ricompensa nell'aldilà. (Legale)
6	**Redenzione.** Tutte le creature hanno la possibilità di cambiare in meglio. (Buono)

OLGA DREBAS

Legami

d6	Legame
1	Il personaggio ha un inno religioso preferito che canticchia in continuazione.
2	Il personaggio deve tenere una nota scritta delle sue convinzioni e dei peccati a cui assiste. Una volta completato, questo libro sarà il suo dono al multiverso.
3	Il personaggio ha dei dolci ricordi di Idyllglen, anche se ha visto questo paese bucolico soltanto in sogno.
4	Il personaggio è pronto a morire per chi combatte al suo fianco, senza curarsi delle loro colpe.
5	Il personaggio cerca di onorare l'angelo Zariel distruggendo gli immondi e gli altri malfattori ovunque li incontri.
6	La *Spada di Zariel* ha scelto il personaggio, che la brandirà con giustizia e senza fallire.

Difetti

d6	Difetto
1	Il personaggio giudica gli altri troppo frettolosamente.
2	Il personaggio concede il perdono con troppa facilità.
3	Il personaggio è disposto a sacrificare vite innocenti in nome di un bene superiore.
4	Difetti? Quali difetti? Il personaggio è impeccabile. La perfezione incarnata!
5	Il personaggio non tollera alcun ostacolo nella sua crociata per estirpare il male dal multiverso.
6	Il personaggio ignora chiunque non sostenga i suoi piani, perché la sua vocazione è superiore a tutti gli altri.

Luce Sacra. La spada proietta luce intensa in un raggio di 1,5 metri e luce fioca per altri 1,5 metri. Gli immondi trovano la luce della spada fastidiosa e dolorosa, anche se non la vedono, e subiscono svantaggio ai tiri per colpire effettuati entro il raggio di luce intensa dell'arma.

Come azione bonus, il personaggio può intensificare la luce della spada, facendole proiettare luce intensa in un raggio di 4,5 metri e luce fioca in altri 4,5 metri, o ridurre il suo bagliore all'intensità normale.

Proprietà Casuali. La spada possiede 2 proprietà benefiche minori, da determinare tirando sulla tabella "Proprietà Benefiche Minori" nel capitolo 7 della *Dungeon Master's Guide*.

Fiammata Radiosa. La spada infligge 9 (2d8) danni radiosi extra a ogni creatura che colpisce o 16 (3d10) danni radiosi se il personaggio impugna l'arma a due mani. Se una creatura malvagia subisce questi danni radiosi, deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 17, altrimenti sarà accecata fino alla fine del suo turno successivo.

Senziente. La *Spada di Zariel* è un oggetto senziente legale buono con Intelligenza 10, Saggezza 20 e Carisma 18. Possiede udito e vista normale entro un raggio di 9 metri.

La spada comunica trasmettendo emozioni alla creatura che la trasporta o l'impugna.

Visione della Verità. Mentre impugna la spada, il personaggio ottiene vantaggio a tutte le prove di Saggezza (Intuizione).

Distruggere la Spada. Zariel può distruggere la spada semplicemente afferrandola. Non riuscì a farlo quando era un angelo, ma come arcidiavolessa non si fa scrupoli a liberare il multiverso dalla presenza dell'arma. La spada viene distrutta anche se viene usata per frantumare il Compagno (vedi "Frantumare il Compagno" a pagina 154), a meno che non sia impugnata da un angelo con grado di sfida pari o superiore a 15 oppure da un chierico o paladino di allineamento buono e di livello pari o superiore al 10°.

Se Zariel viene uccisa definitivamente (vale a dire se muore nei Nove Inferi), la spada diventa difficile da distruggere quanto una normale spada lunga.

Stendardo da Battaglia del Potere Infernale

Oggetto meraviglioso, molto raro (richiede sintonia)

Questo stendardo da battaglia forgiato negli inferi è fatto di ferro infernale ed è dotato di una piccola gabbia impossibile da aprire, che contiene un quasit. Il quasit intrappolato è incapacitato e la gabbia ha CA 19, 10 punti ferita e immunità a tutti i tipi di danno, tranne i danni da forza. Se ucciso o liberato in qualche modo, il quasit scompare in una nube di fumo e ne compare un altro all'interno della gabbia, purché essa sia ancora intatta.

Mentre il personaggio impugna lo stendardo, i suoi attacchi con le armi e quelli di tutte le creature alleate entro 90 metri da lui sono considerati magici ai fini di oltrepassare le immunità e le resistenze ai danni.



Stendardo da Battaglia del Potere Infernale

LEESHA HANNIGAN

Appendice D: Creature

Le creature che non sono descritte nel *Monster Manual*, ma che compaiono più volte nell'avventura, sono presentate in quest'appendice in ordine alfabetico.



Abishai Bianco

Gli abishai non fanno parte della gerarchia infernale: appartengono a una catena di comando a sé stante e rispondono agli ordini di Tiamat. Gli altri arcidiavoli possono ordinare agli abishai di lavorare per loro, ma lo fanno di rado, dato che non è mai chiara la portata dell'influenza di Tiamat su queste creature.

Esistono cinque tipi di abishai, ognuno corrispondente a una delle teste di drago di Tiamat (bianco, blu, nero, rosso e verde). Gli abishai bianchi sono i più deboli, ma sul campo di battaglia combattono comunque in preda a una cieca furia.

Abishai Bianco

Immondo Medio (diavolo), legale malvagio

Classe Armatura 15 (armatura naturale)
Punti Ferita 68 (8d8 + 32)
Velocità 9 m, volare 12 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
16 (+3)	11 (+0)	18 (+4)	11 (+0)	12 (+1)	13 (+1)

Tiri Salvezza For +6, Cos +7
Resistenze ai Danni contundente, perforante e tagliente da attacchi non magici con armi non argentate
Immunità ai Danni freddo, fuoco, veleno
Immunità alle Condizioni avvelenato
Sensi Percezione passiva 11, scurovisione 36 m
Linguaggi Draconico, Infernale, telepatia 36 m
Sfida 6 (2.300 PE)

Vista del Diavolo. L'oscurità magica non ostacola la scurovisione dell'abishai.

Resistenza alla Magia. L'abishai dispone di vantaggio ai tiri salvezza contro incantesimi e altri effetti magici.

Armi Magiche. Gli attacchi con arma dell'abishai sono magici.

Avventato. All'inizio del suo turno, l'abishai può ottenere vantaggio a tutti i tiri per colpire con le armi da mischia che effettua in quel turno, ma i tiri per colpire contro di lui dispongono di vantaggio fino all'inizio del suo turno successivo.

Azioni

Multiattacco. L' abishai effettua due attacchi: uno con la spada lunga e uno con l'artiglio.

Spada Lunga. *Attacco con Arma da Mischia:* +6 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 7 (1d8 + 3) danni taglienti o 8 (1d10 + 3) danni taglienti se usata a due mani.

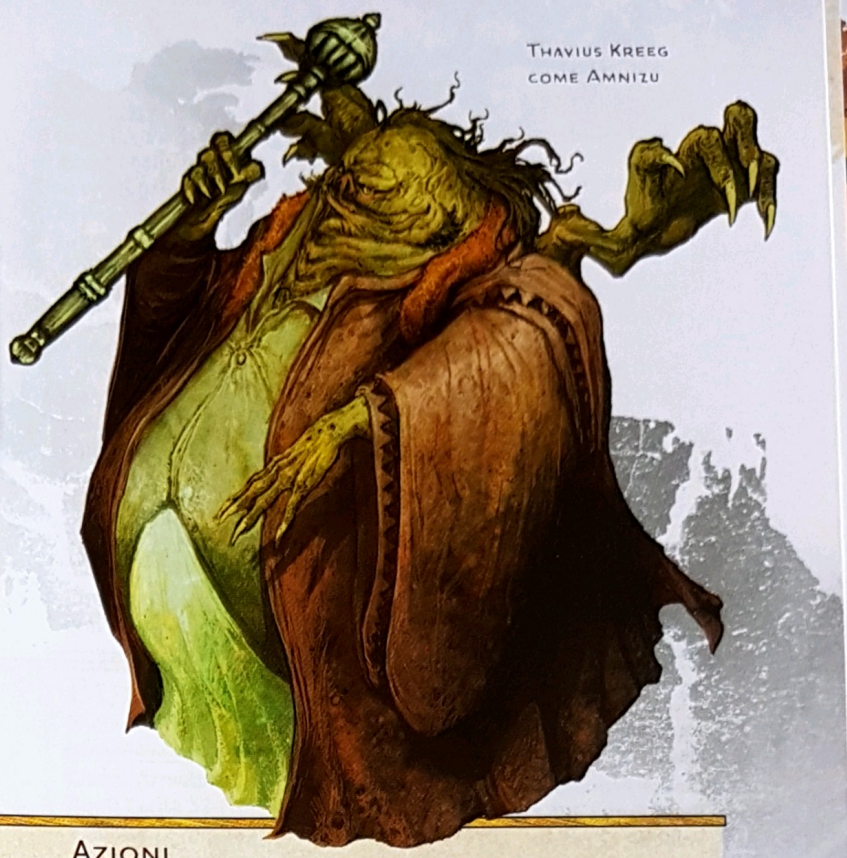
Artiglio. *Attacco con Arma da Mischia:* +6 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 8 (1d10 + 3) danni taglienti.

Morso. *Attacco con Arma da Mischia:* +6 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 5 (1d4 + 3) danni perforanti più 3 (1d6) danni da freddo.

Reazioni

Rappresaglia Feroce. Come risposta quando subisce danni, l'abishai effettua un attacco con il morso contro una creatura casuale entro 1,5 metri da esso. Se non c'è alcuna creatura entro portata, l'abishai si muove fino a metà della sua velocità verso un nemico che è in grado di vedere, senza provocare attacchi di opportunità.

DANIEL LANDERMAN



Thavius Kreeg come Amnizu

Variante: Evocazione dei Diavoli

Alcuni amnizu possiedono un'azione che consente loro di evocare altri diavoli.

Evoca Diavolo (1/Giorno). L'amnizu evoca 2d4 diavoli barbuti o 1d4 diavoli uncinati. Un diavolo evocato compare in uno spazio libero entro 18 metri dall'amnizu, agisce come suo alleato e non può evocare altri diavoli. Permane per 1 minuto, finché l'amnizu non muore o finché il suo evocatore non lo congeda con un'azione.

Amnizu

Gli amnizu sono diavoli maggiori che guidano le legioni infernali in battaglia e comandano i guardiani presso i portali dei Nove Inferi. Gli amnizu sono arroganti, prepotenti e spietati, ma sono anche molto intelligenti dal punto di vista tattico e fedeli fino all'ultimo, qualità che gli arcidiavoli tengono in gran conto.

Alcuni amnizu svolgono l'incarico essenziale di sorvegliare le rive del Fiume Stige da torri e fortezze erette lungo le tetre sponde del fiume. È per questo motivo che gli amnizu sono noti come diavoli dello Stige.

Amnizu

Immondo Medio (diavolo), legale malvagio

Classe Armatura 21 (armatura naturale)
Punti Ferita 202 (27d8 + 81)
Velocità 9 m, volare 12 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
11 (+0)	13 (+1)	16 (+3)	20 (+5)	12 (+1)	18 (+4)

Tiri Salvezza Des +7, Cos +9, Sag +7, Car +10
Abilità Percezione +7
Resistenze ai Danni freddo; contundente, perforante e tagliente da attacchi non magici con armi non argentate
Immunità ai Danni fuoco, veleno
Immunità alle Condizioni affascinato, avvelenato
Sensi Percezione passiva 17, scurovisione 36 m
Linguaggi Comune, Infernale, telepatia 300 m
Sfida 18 (20.000 PE)

Vista del Diavolo. L'oscurità magica non ostacola la scurovisione dell'amnizu.

Incantesimi Innati. La caratteristica innata da incantatore dell'amnizu è Intelligenza (tiro salvezza degli incantesimi CD 19, +11 al tiro per colpire degli attacchi con incantesimo). L'amnizu può lanciare i seguenti incantesimi innati, che non richiedono alcuna componente materiale:

A volontà: *charme su persone, comando*
3/giorno ciascuno: *dominare persone, palla di fuoco*
1/giorno ciascuno: *dominare mostri, regressione mentale*

Resistenza alla Magia. L'amnizu dispone di vantaggio ai tiri salvezza contro incantesimi e altri effetti magici.

Azioni

Multiattacco. L'amnizu usa Mente Velenosa. Effettua inoltre due attacchi: uno con la frusta e uno con il Tocco Distruttivo.

Frusta del Supervisore. *Attacco con Arma da Mischia:* +11 al tiro per colpire, portata 3 m, un bersaglio. *Colpito:* 10 (2d4 + 5) danni taglienti più 33 (6d10) danni da forza.

Tocco Distruttivo. *Attacco con Incantesimo in Mischia:* +11 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 44 (8d10) danni necrotici.

Mente Velenosa. L'amnizu bersaglia una o due creature situate entro 18 metri da lui e che esso sia in grado di vedere. Ogni bersaglio deve superare un tiro salvezza su Saggezza con CD 19, altrimenti subisce 26 (4d12) danni necrotici ed è accecato fino all'inizio del turno successivo dell'amnizu.

Oblio (Ricarica 6). L'amnizu bersaglia una creatura situata entro 18 metri da lui e che esso sia in grado di vedere. Quella creatura deve superare un tiro salvezza su Intelligenza con CD 18, altrimenti sarà stordita per 1 minuto. Una creatura stordita ripete il tiro salvezza alla fine di ogni suo turno, terminando l'effetto su se stessa in caso di successo. Se il bersaglio è stordito per tutto il minuto, dimentica tutto ciò che ha percepito con i sensi, sperimentato e appreso nelle ultime 5 ore.

Reazioni

Charme Istintivo. Quando una creatura entro 18 metri dall'amnizu effettua un tiro per colpire contro di esso e un'altra creatura si trova entro la portata dell'attacco, l'attaccante deve effettuare un tiro salvezza su Saggezza con CD 19. Se lo fallisce, l'attaccante deve bersagliare la creatura a lui più vicina, escludendo l'amnizu o se stesso. Se più creature sono le più vicine, è l'attaccante a scegliere quale bersagliare. Se il tiro salvezza ha successo, l'attaccante è immune allo Charme Istintivo dell'amnizu per 24 ore.

RICHARD WHITTERS



Baphomet

Il signore dei demoni Baphomet, noto anche come il Re Cornuto e il Principe delle Bestie, governa sui minotauri e sulle creature dal cuore selvaggio. È venerato da coloro che desiderano liberarsi dai vincoli della civiltà e scatenare la loro natura bestiale. Col tempo, i cultisti di Baphomet si lasciano corrompere dalla sua influenza, sviluppando occhi iniettati di sangue e una folta e ispida peluria. Prima o poi anche un paio di piccole corna spunta sulla loro fronte. Nei tempi lunghi, i cultisti più devoti possono trasformarsi interamente in minotauri... cosa che è considerata un grande dono da parte del Principe delle Bestie.

Baphomet ha l'aspetto di un grosso minotauro dal pelo nero, alto 6 metri e dotato di sei corna di ferro. Un bagliore astioso brilla nei suoi occhi rossi. Impugna un grande falcione chiamato Spaccacuore, ma a volte getta da parte quell'arma letale per caricare i suoi nemici e incornarli, travolgerli e dilaniarli con le zanne come una bestia.

Se Baphomet viene ucciso in un qualsiasi luogo diverso dall'Abisso, si riforma al massimo delle forze all'interno del grande labirinto lordo di sangue che occupa il suo strato dell'Abisso.

Baphomet

Immondo Enorme (demone), caotico malvagio

Classe Armatura 22 (armatura naturale)
Punti Ferita 275 (19d12 + 152)
Velocità 12 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
30 (+10)	14 (+2)	26 (+8)	18 (+4)	24 (+7)	16 (+3)

Tiri Salvezza Des +9, Cos +15, Sag +14
Abilità Intimidire +17, Percezione +14
Resistenze ai Danni freddo, fulmine, fuoco
Immunità ai Danni veleno; contundente, perforante e tagliente da attacchi non magici
Immunità alle Condizioni affascinato, avvelenato, indebolimento, spaventato
Sensi Percezione passiva 24, vista pura 36 m
Linguaggi tutti, telepatia 36 m
Sfida 23 (50.000 PE)

Carica. Se Baphomet si muove di almeno 3 metri in linea retta verso un bersaglio e poi lo colpisce con un attacco da incornata nello stesso turno, il bersaglio subisce 16 (3d10) danni perforanti extra. Se il bersaglio è una creatura, deve superare un tiro salvezza su Forza con CD 25, altrimenti è spinto fino a un massimo di 3 metri più lontano e cade a terra prono.

Incantesimi Innati. La caratteristica da incantatore di Baphomet è Carisma (tiro salvezza degli incantesimi CD 18). Può lanciare i seguenti incantesimi innati, che non richiedono alcuna componente materiale:

A volontà: *individuazione del magico*
3/giorno ciascuno: *dissolvi magie*, *dominare bestie*, *labirinto*, *marchio del cacciatore*, *muro di pietra*
1/giorno: *teletrasporto*

Ricordo Labirintico. Baphomet è in grado di ricordarsi alla perfezione qualsiasi tragitto che abbia già percorso ed è immune all'incantesimo *labirinto*.

Resistenza Leggendaria (3/Giorno). Se Baphomet fallisce un tiro salvezza, può scegliere invece di superarlo.

Resistenza alla Magia. Baphomet dispone di vantaggio ai tiri salvezza contro incantesimi e altri effetti magici.

Armi Magiche. Gli attacchi con arma di Baphomet sono magici.

Avventato. All'inizio del suo turno, Baphomet può ottenere vantaggio a tutti i tiri per colpire con le armi da mischia che effettua in quel turno, ma i tiri per colpire contro di lui dispongono di vantaggio fino all'inizio del suo turno successivo.

Azioni

Multiattacco. Baphomet effettua tre attacchi: uno con Spaccacuore, uno con il morso e uno con l'incornata.

Spaccacuore. *Attacco con Arma da Mischia:* +17 al tiro per colpire, portata 4,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 21 (2d10 + 10) danni taglienti.

Morso. *Attacco con Arma da Mischia:* +17 al tiro per colpire, portata 3 m, un bersaglio. *Colpito:* 19 (2d8 + 10) danni perforanti.

Incornata. *Attacco con Arma da Mischia:* +17 al tiro per colpire, portata 3 m, un bersaglio. *Colpito:* 17 (2d6 + 10) danni perforanti.

Presenza Terrificante. Ogni creatura a scelta di Baphomet situata entro 36 metri da esso e che sia consapevole di Baphomet deve superare un tiro salvezza su Saggezza con CD 18, altrimenti è spaventata per 1 minuto. Una creatura spaventata può ripetere il tiro salvezza alla fine di ogni suo turno e, se lo supera, l'effetto per lei termina. Questi successivi tiri salvezza subiscono svantaggio se Baphomet si trova entro linea di vista dalla creatura.

Se una creatura supera uno di questi tiri salvezza o se l'effetto per lei termina, quella creatura è immune alla Presenza Terrificante di Baphomet per le 24 ore successive.

Azioni Leggendarie

Baphomet può effettuare 3 azioni leggendarie, scelte tra le opzioni sottostanti. Può usare solo un'opzione di azione leggendaria alla volta e solo alla fine del turno di un'altra creatura. Baphomet recupera le azioni leggendarie spese all'inizio del proprio turno.

Attacco con Spaccacuore. Baphomet effettua un attacco in mischia con Spaccacuore.
Carica (Costa 2 Azioni). Baphomet si muove fino a un massimo pari alla sua velocità, poi effettua un attacco di incornata.

RICHARD WHITTERS

Berretto Rosso

Un berretto rosso è un folletto omicida nato dalla sete di sangue. Anche se piccolo, un berretto rosso è dotato di una forza formidabile.

Nella Selva Fatata, o nei luoghi in cui quel piano tocca un altro piano presso un crocevia fatato, uno o più berretti rossi possono comparire dove il terreno è stato bagnato di sangue fresco. Inizialmente i berretti rossi appena nati sembrano minuscoli funghi dal cappello macchiato di sangue che fanno capolino dal terreno. Quando la luce della luna sfiora uno di quei cappelli, una creatura simile a uno gnomo rimpicciolito e raggrinzito, con la schiena ricurva e la corporatura muscolosa spunta dalla terra. La creatura indossa un berretto di cuoio appuntito, pantaloni dello stesso materiale, pesanti stivali di ferro e impugna un'arma dalla lama enorme. Fin dal momento in cui si sveglia, un berretto rosso desidera soltanto uccidere e massacrare, quindi entra in azione per appagare quegli impulsi. Anche se un berretto rosso volesse tentare di muoversi furtivamente, i suoi stivali di ferro lo costringono a camminare a passi pesanti e rumorosi.

Per sostentare la sua esistenza innaturale, un berretto rosso deve intingere il suo cappello nel sangue fresco delle sue vittime. Se il sangue non viene rinnovato almeno una volta ogni tre giorni, il berretto rosso scompare come se non fosse mai esistito. La pulsione omicida di un berretto rosso è generata dal suo desiderio di sopravvivere.



Berretto Rosso

Folletto Piccolo, caotico malvagio

Classe Armatura 13 (armatura naturale)
Punti Ferita 45 (6d6 + 24)
Velocità 7,5 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
18 (+4)	13 (+1)	18 (+4)	10 (+0)	12 (+1)	9 (–1)

Abilità Atletica +6, Percezione +3
Sensi Percezione passiva 13, scurovisione 18 m
Linguaggi Comune, Silvano
Sfida 3 (700 PE)

Stivali di Ferro. Mentre si muove, il berretto rosso subisce svantaggio alle prove di Destrezza (Furtività).

Forza Sproporzionata. Mentre è in lotta, il berretto rosso è considerato di taglia Media. Inoltre, quando impugna un'arma pesante non subisce svantaggio ai suoi tiri per colpire.

Azioni

Multiattacco. Il berretto rosso effettua tre attacchi con il suo falcetto maligno.

Falcetto Maligno. *Attacco con Arma da Mischia:* +6 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 9 (2d4 + 4) danni taglienti.

Inseguimento Ferreo. Il berretto rosso si muove fino alla sua velocità verso una creatura che sia in grado di vedere e la calcia con i suoi stivali di ferro. Il bersaglio deve superare un tiro salvezza su Destrezza con CD 14, altrimenti subisce 20 (3d10 + 4) danni contundenti e cade a terra prono.

Variante: Berretti Matti

Un berretto matto è un berretto rosso che intinge il suo berretto nell'icore di un demone anziché nel sangue. Il contatto con l'icore del demone rende la creatura ancora più psicotica, spingendola a rimuginare e a cedere a scatti d'ira irrazionali. A volte alcuni berretti matti si riuniscono in una banda, accomunati dall'odio nei confronti di qualcosa, come la musica, le creature dai capelli ricci, la parola "fantastico" o il colore azzurro.

Quando un berretto matto scende a 0 punti ferita, la sua astiosa esistenza giunge al termine in modo spettacolare con un'esplosione di fiamme che riduce il suo berretto intriso d'icore, i suoi pantaloni e il suo stesso corpo istantaneamente in cenere, lasciando a terra solo la sua arma e i suoi stivali di ferro fumanti.

Bulezau

I bulezau sono demoni cornuti che sferzano gli avversari con le loro code spinate. Sono estremamente violenti e si

Bulezau

Immondo Medio (demone), caotico malvagio

Classe Armatura 14 (armatura naturale)
Punti Ferita 52 (7d8 + 21)
Velocità 12 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
15 (+2)	14 (+2)	17 (+3)	8 (–1)	9 (–1)	6 (–2)

Resistenze ai Danni freddo, fulmine, fuoco
Immunità ai Danni veleno
Immunità alle Condizioni affascinato, avvelenato, spaventato
Sensi Percezione passiva 9, scurovisione 36 m
Linguaggi Abissale, telepatia 18 m
Sfida 3 (700 PE)

Presenza Marcescente. Quando una qualsiasi creatura che non sia un demone inizia il suo turno entro 9 metri da uno o più bulezau, quella creatura deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 13, altrimenti subisce 1d6 danni necrotici più 1 danno necrotico per ogni bulezau entro 9 metri da essa.

Balzo da Fermo. Il bulezau può compiere un salto in lungo di un massimo di 6 metri e un salto in alto di un massimo di 3 metri, con o senza rincorsa.

Ben Piantato. Il bulezau dispone di vantaggio ai tiri salvezza su Forza e Destrezza effettuati contro gli effetti che lo butterebbero a terra prono.

Azioni

Coda Uncinata. *Attacco con Arma da Mischia:* +4 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 8 (1d12 + 2) danni perforanti. Se il bersaglio è una creatura, deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 13 contro la malattia, altrimenti diventa avvelenato finché la malattia non termina. Mentre è avvelenato in questo modo, il bersaglio sviluppa piaghe e bubboni, vomita mosche, perde brandelli di pelle marcescente e deve ripetere il tiro salvezza dopo ogni 24 ore. Se supera il tiro salvezza, la malattia termina. Se lo fallisce, il suo massimo dei punti ferita è ridotto di 4 (1d8). Se il suo massimo dei punti ferita scende a 0, il bersaglio muore.

Crokek'toeck

Immondo Mastodontico (demone), caotico malvagio

Classe Armatura 15 (armatura naturale)
Punti Ferita 297 (17d20 + 119)
Velocità 18 m, nuotare 18 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
28 (+9)	10 (+0)	24 (+7)	6 (–2)	10 (+0)	13 (+1)

Tiri Salvezza Cos +12, Sag +5
Resistenze ai Danni freddo, fulmine, fuoco; contundente, perforante e tagliente da attacchi non magici
Immunità ai Danni veleno
Immunità alle Condizioni affascinato, avvelenato, spaventato
Sensi Percezione passiva 10, scurovisione 36 m
Linguaggi capisce l'Abissale ma non lo parla
Sfida 14 (11.500 PE)

Anfibio. Crokek'toeck può respirare in aria e in acqua.

Resistenza alla Magia. Crokek'toeck dispone di vantaggio ai tiri salvezza contro incantesimi e altri effetti magici.

Armi Magiche. Gli attacchi con arma di Crokek'toeck sono magici.

Proteggere Ricordi. Crokek'toeck è immune alle acque del Fiume Stige, nonché a qualsiasi effetto che normalmente sottragga o modifichi i suoi ricordi oppure individui o legga i suoi pensieri.

Balzo da Fermo. Crokek'toeck può compiere un salto in lungo di un massimo di 18 metri e un salto in alto di un massimo di 9 metri, con o senza rincorsa.

Azioni

Morso. *Attacco con Arma da Mischia:* +14 al tiro per colpire, portata 4,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 44 (10d6 + 9) danni perforanti.

Rigurgitare Alleati (Ricarica 6). Crokek'toeck spalanca le fauci e rigurgita 1d4 barlgura, 3d6 gnoll guidati da 1 gnoll zanna di Yeenoghu, 6d6 dretch o 1d3 vrock (vedi il *Monster Manual* per le schede delle statistiche di queste creature). Ogni creatura rigurgitata compare in uno spazio libero entro 9 metri dalla bocca di Crokek'toeck o nello spazio libero più vicino.

raggruppano in turbolenti branchi, dove lottano e combattono tra loro finché non si presenta un bersaglio migliore. I signori dei demoni usano i bulezau come truppe di fanteria nei loro eserciti indisciplinati.

I bulezau sono afflitti da malattie sfiguranti: croste agli occhi, vermi che brulicano nelle loro ferite aperte e un fetore di putrefazione che li accompagna ovunque si rechino.

Crokek'toeck

Crokek'toeck è la bestia da compagnia preferita di Yeenoghu. Questo demone, somigliante a un gigantesco pesce saltafango dotato di zanne, pelliccia, orecchie e risata simili a quelli di una iena, può conservare i demoni più piccoli nel suo gozzo e vomitarli ovunque Yeenoghu desideri. Crokek'toeck è immune ai devastanti effetti mentali del Fiume Stige e viene spesso usato per trasportare i demoni più piccoli (e a volte lo stesso Yeenoghu) attraverso le terribili acque dello Stige.

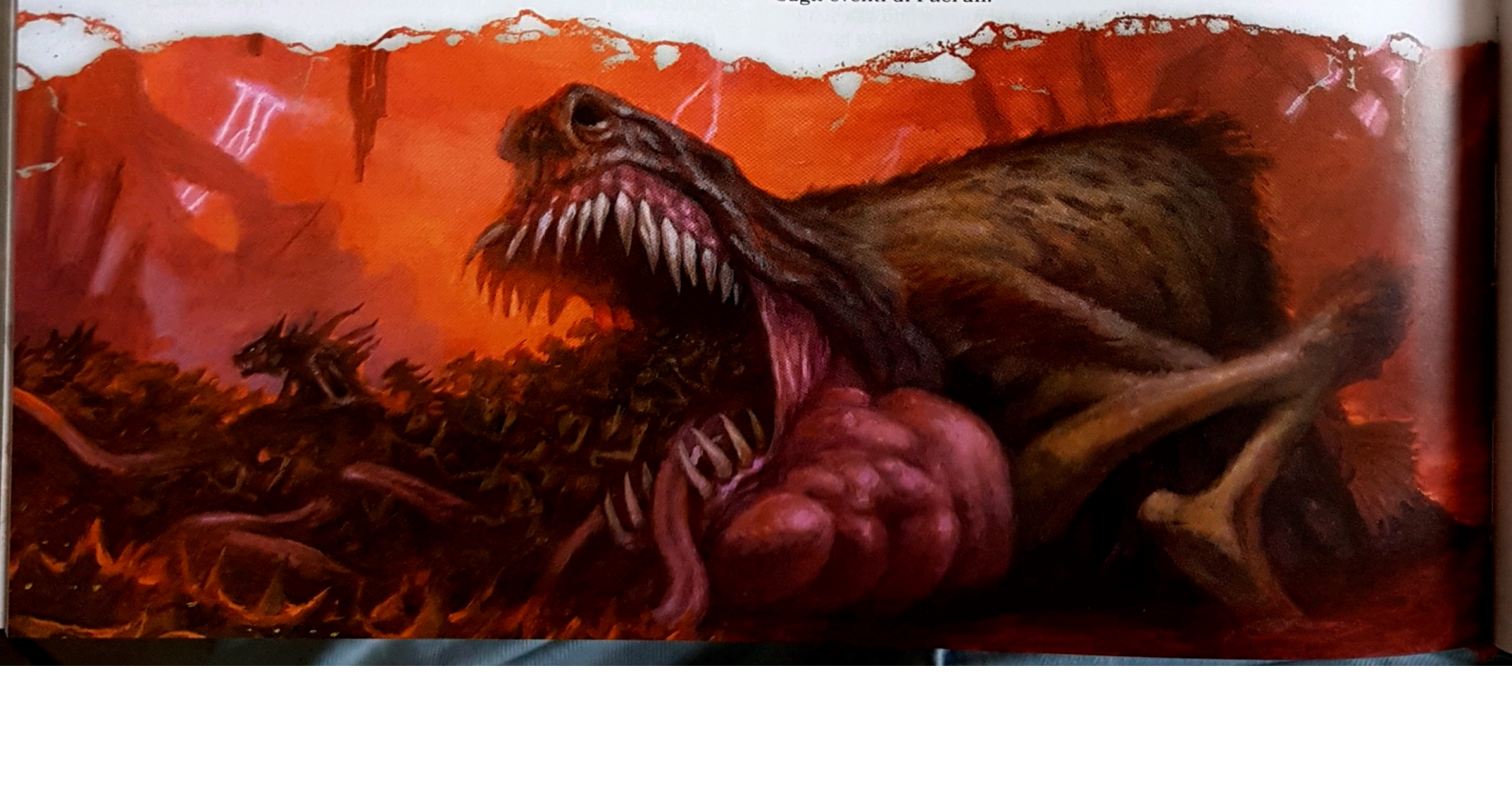


Bulezau

Cultisti dei Tre Morti

I Tre Morti sono tre avventurieri malvagi di nome Bane, Bhaal e Myrkul che molto tempo fa partirono all'avventura per diventare delle divinità. Ci riuscirono, ma divennero ancora più ambiziosi. Tentarono di impossessarsi delle *Tavole del Fato* del dio supremo Ao e di usarle per regnare su Faerûn e sulle sue divinità. Fallirono e furono uccisi durante il Periodo dei Disordini. Successivamente, vari piani di contingenza che avevano preparato anzitempo, consentirono loro di rinascere.

Sebbene la Separazione vide le altre divinità di Forgotten Realms ritrarre la loro influenza diretta dal mondo, i Tre Morti rimasero indietro in forma mortale, come esseri semidivini. Sebbene il loro potere ora sia ridotto, restano un trio formidabile ed esercitano un'influenza malevola sugli eventi di Faerûn.



Pugno di Bane

Umanoide Medio (umano), legale malvagio

Classe Armatura 18 (cotta di maglia, scudo)
Punti Ferita 22 (4d8 + 4)
Velocità 9 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
16 (+3)	11 (+0)	13 (+1)	10 (+0)	12 (+1)	11 (+0)

Immunità alle Condizioni spaventato
Sensi Percezione passiva 11
Linguaggi Comune
Sfida 1/2 (100 PE)

Disciplina Tattica. Il pugno di Bane dispone di vantaggio a tutte le prove di caratteristica e a tutti i tiri salvezza effettuati durante il combattimento.

Azioni

Mazza. *Attacco con Arma da Mischia:* +5 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 6 (1d6 + 3) danni contundenti.

Arco Lungo. *Attacco con Arma a Distanza:* +2 al tiro per colpire, gittata 45/180 m, un bersaglio. *Colpito:* 4 (1d8) danni perforanti.

Console di Ferro

Umanoide Medio (umano), legale malvagio

Classe Armatura 16 (cotta di maglia)
Punti Ferita 45 (6d8 + 18)
Velocità 9 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
17 (+3)	11 (+0)	16 (+3)	12 (+1)	15 (+2)	16 (+3)

Tiri Salvezza Sag +4
Abilità Intimidire +5, Percezione +4
Immunità alle Condizioni spaventato
Sensi Percezione passiva 14
Linguaggi Comune
Sfida 2 (450 PE)

Disciplina Tattica. Il console di ferro dispone di vantaggio a tutte le prove di caratteristica e a tutti i tiri salvezza effettuati durante il combattimento.

Azioni

Multiattacco. Il console di ferro effettua un attacco con la lancia e può usare la capacità Voce del Comando.

Lancia. *Attacco con Arma da Mischia o a Distanza:* +5 al tiro per colpire, portata 1,5 m o gittata 6/18 m, un bersaglio. *Colpito:* 6 (1d6 + 3) danni perforanti o 7 (1d8 + 3) danni perforanti se usata a due mani per effettuare un attacco in mischia.

Voce del Comando. Il console di ferro sceglie fino a due alleati situati entro 27 metri da lui e che siano in grado di udire i suoi comandi. Ogni alleato può immediatamente usare la sua reazione per effettuare un attacco in mischia.



Simbolo di Bane

Guanto Nero di Bane

Umanoide Medio (umano), legale malvagio

Classe Armatura 16 (cotta di maglia)
Punti Ferita 51 (6d8 + 24)
Velocità 9 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
18 (+4)	11 (+0)	18 (+4)	12 (+1)	15 (+2)	18 (+4)

Tiri Salvezza Sag +5
Abilità Intimidire +7, Percezione +5
Immunità alle Condizioni spaventato
Sensi Percezione passiva 15
Linguaggi Comune
Sfida 6 (2.300 PE)

Aura di Terrore. Quando una creatura ostile entro 1,5 metri dal guanto nero effettua un tiro per colpire o un tiro salvezza, subisce svantaggio al tiro. Le creature immuni alla condizione di spaventato sono immuni a questo tratto.

Incantesimi. Il guanto nero è un incantatore di 5° livello: la sua caratteristica da incantatore è Carisma (tiro salvezza degli incantesimi CD 15, +7 al tiro per colpire degli attacchi con incantesimo). Ha preparato i seguenti incantesimi da chierico:

Trucchetti (a volontà): *fiamma sacra, guida, taumaturgia*
1° livello (4 slot): *anatema, benedizione, cura ferite, dardo tracciante* (vedi "Azioni" sotto)
2° livello (3 slot): *blocca persone, cecità/sordità, silenzio*
3° livello (2 slot): *guardiani spirituali, inviare*

Disciplina Tattica. Il guanto nero dispone di vantaggio a tutte le prove di caratteristica e a tutti i tiri salvezza effettuati durante il combattimento.

Azioni

Multiattacco. Il guanto nero effettua due attacchi con la mazza.

Mazza. *Attacco con Arma da Mischia:* +7 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 7 (1d6 + 4) danni contundenti più 13 (3d8) danni necrotici.

Dardo Tracciante (Incantesimo di 1° Livello; Richiede uno Slot Incantesimo). *Attacco con Incantesimo a Distanza:* +7 al tiro per colpire, gittata 36 m, una creatura. *Colpito:* 14 (4d6) danni radiosi e il tiro per colpire successivo effettuato contro il bersaglio prima della fine del turno successivo del guanto nero dispone di vantaggio. Se il guanto nero lancia questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 2° livello o superiore, i danni aumentano di 1d6 per ogni slot di livello superiore al 1°.

Lama Notturna

Umanoide Medio (umano), caotico malvagio

Classe Armatura 12
Punti Ferita 11 (2d8 + 2)
Velocità 12 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
11 (+0)	15 (+2)	12 (+1)	10 (+0)	11 (+0)	14 (+2)

Abilità Furtività +6, Intimidire +4
Sensi Percezione passiva 10, scurovisione 18 m
Linguaggi Comune
Sfida 1/4 (50 PE)

Aura di Omicidio. Fintanto che la lama notturna non è incapacitata, le creature ostili entro 1,5 metri da essa ottengono vulnerabilità ai danni perforanti, a meno che non possiedano resistenza o immunità a tali danni.

Azioni

Pugnale. *Attacco con Arma da Mischia o a Distanza:* +4 al tiro per colpire, portata 1,5 m o gittata 6/18 m, un bersaglio. *Colpito:* 4 (1d4 + 2) danni perforanti.

Mietitore di Bhaal

Umanoide Medio (umano), caotico malvagio

Classe Armatura 15
Punti Ferita 27 (5d8 + 5)
Velocità 12 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
11 (+0)	20 (+5)	13 (+1)	15 (+2)	12 (+1)	16 (+3)

Abilità Furtività +9, Intimidire +5, Percezione +3, Persuasione +5
Sensi Percezione passiva 13, scurovisione 18 m
Linguaggi Comune
Sfida 2 (450 PE)

Aura di Omicidio. Fintanto che il mietitore non è incapacitato, le creature ostili entro 1,5 metri da esso ottengono vulnerabilità ai danni perforanti, a meno che non possiedano resistenza o immunità a tali danni.

Incantesimi Innati. La caratteristica innata da incantatore del mietitore è Carisma (tiro salvezza degli incantesimi CD 13). Può lanciare i seguenti incantesimi innati, che non richiedono alcuna componente materiale:

1/giorno ciascuno: *camuffare se stesso, charme su persone, santuario*

Azioni

Multiattacco. Il mietitore effettua due attacchi con il pugnale e usa Sudario Occultante.

Pugnale. *Attacco con Arma da Mischia o a Distanza:* +7 al tiro per colpire, portata 1,5 m o gittata 6/18 m, un bersaglio. *Colpito:* 7 (1d4 + 5) danni perforanti.

Sudario Occultante. Il mietitore diventa magicamente invisibile fino all'inizio del suo turno successivo. Questa invisibilità termina se il mietitore effettua un tiro per colpire, un tiro per i danni o se lancia un incantesimo.

Bane e i Suoi Seguaci

Bane è il dio della tirannia e assieme ai suoi seguaci cerca di governare il mondo. Bane conferisce potere a coloro che si sforzano di governare con pugno di ferro. Imponendo ordine nel mondo, i seguaci di Bane si assicurano che gli individui più intelligenti, forti e ambiziosi ascendano al potere e che i deboli languiscano in schiavitù.

A prescindere dalla forma che assume, Bane si distingue sempre per la sua mano destra, nera come la pece. Solitamente copre quella mano con un guanto normale o un guanto d'arme per celare la sua identità, rivelandola soltanto quando giunge il momento di sfoggiare il suo vero potere. È sempre ben vestito, indossando gli abiti pregiati di un nobile o l'armatura e l'equipaggiamento di un generale mercenario di successo. La sua arma preferita è una mazza.

Bane è pronto a sopraffare chiunque mostri una debolezza, sottomettendolo con prepotenza o schiacciandolo con la sua potenza fisica o magica. Il suo carisma è tale da poter convincere i potenti a giurargli lealtà in cambio del potere da esercitare sugli altri. Sa che la sete di potere si annida in ogni cuore mortale ed è pronto a stuzzicarla con lusinghe e promesse meticolosamente formulate. È la mente dei Tre Morti, colui che con le sue ambizioni guida gli sforzi del gruppo.

Testa di Morte di Bhaal

Umanoide Medio (umano), caotico malvagio

Classe Armatura 15
Punti Ferita 76 (8d8 + 40)
Velocità 15 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
20 (+5)	20 (+5)	20 (+5)	14 (+2)	13 (+1)	16 (+3)

Abilità Furtività +11, Intimidire +6, Percezione +4, Persuasione +6
Sensi Percezione passiva 14, scurovisione 18 m
Linguaggi Comune
Sfida 5 (1.800 PE)

Aura di Omicidio. Fintanto che la testa di morte non è incapacitata, le creature ostili entro 1,5 metri da essa ottengono vulnerabilità ai danni perforanti, a meno che non possiedano resistenza o immunità a tali danni.

Resistenza alla Magia. La testa di morte dispone di vantaggio ai tiri salvezza contro incantesimi e altri effetti magici.

Azioni

Multiattacco. La testa di morte usa Sguardo Stordente ed effettua due attacchi con il pugnale.

Pugnale. *Attacco con Arma da Mischia o a Distanza:* +7 al tiro per colpire, portata 1,5 m o gittata 6/18 m, un bersaglio. *Colpito:* 7 (1d4 + 5) danni perforanti.

Sguardo Stordente. La testa di morte bersaglia una creatura situata entro 9 metri da lei e che essa sia in grado di vedere. Il bersaglio deve superare un tiro salvezza su Saggezza con CD 14, altrimenti sarà stordita fino alla fine del suo turno successivo.

Reazioni

Inarrestabile (3/Giorno). La testa di morte riduce a 0 i danni subiti da un attacco.

I devoti seguaci di Bane sono guerrieri che cercano di governare tramite la forza delle armi e l'intimidazione, tiranni crudeli che usano le minacce e i doni secondo necessità per garantirsi la lealtà. Schiavizzano chi è troppo debole per opporre resistenza e coprono i potenti di doni e promesse di potere per trasformarli in fedeli vassalli.

Tiranni Crudeli. Ogni volta che i seguaci di Bane salgono al potere, istituiscono misure draconiane per assicurarsi che nessuno contrasti il loro dominio. Sopprimono ogni forma di opposizione e ricompensano sfarzosamente chi giura loro fedeltà.

Culto Guerriero. I cultisti di Bane sono guerrieri che indossano armature pesanti e impugnano mazze, spade, lance e balestre. Tingono di nero il guanto d'arme destro della loro armatura in onore del loro patrono. I chierici di Bane brandiscono mazze nere dalla testa a forma di pugno chiuso.

Ranghi del Culto. I cultisti di Bane rispettano una rigida gerarchia militare. Il rango più basso è costituito dai pugni di Bane, soldati di fanteria che obbediscono a qualsiasi ordine senza esitare. Sono guidati dai consoli di ferro, scaltri ufficiali sul campo specializzati nel coordinare i pugni in combattimento. I guanti neri sono i sacerdoti che comandano i consoli.

Bhaal e i Suoi Seguaci

Bhaal è il dio dell'omicidio e conferisce potere a coloro che con le loro uccisioni suscitano paura e terrore. L'atto dell'omicidio vero e proprio è solo la metà dell'equazione. La seconda metà è costituita dal sospetto, dalla paranoia e dalla paura che un assassino apparentemente inarrestabile può evocare. Bhaal cerca di ispirare paura uccidendo quelli che in apparenza sono oltre la portata della morte.

Bhaal porta sempre su di sé un fazzoletto rosso. Può assumere un aspetto alternativo a prescindere dalla sua forma attuale: quella di un bruto torreggiante armato di un lungo pugnale ricurvo che gronda sangue. In questa forma, indossa soltanto un perizoma a brandelli, è privo di peli ed è ricoperto di ferite sanguinanti inferte da una lama tagliente. Il suo volto è un teschio scarnificato e circondato da un'aureola di sangue.

Necromita di Myrkul

Umanoide Medio (umano), neutrale malvagio

Classe Armatura 11
Punti Ferita 13 (2d8 + 4)
Velocità 9 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
10 (+0)	13 (+1)	15 (+2)	16 (+3)	11 (+0)	10 (+0)

Abilità Arcano +5, Religione +5
Sensi Percezione passiva 10
Linguaggi Abissale, Comune, Infernale
Sfida 1/2 (100 PE)

Azioni

Mazzafrusto con Teschio. *Attacco con Arma da Mischia:* +2 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 4 (1d8) danni contundenti.

Artigli della Tomba. *Attacco con Incantesimo a Distanza:* +5 al tiro per colpire, gittata 27 m, un bersaglio. *Colpito:* 8 (2d4 + 3) danni necrotici.

Bhaal è un'entità prepotente e crudele che adora uccidere le persone nel modo più macabro. Soltanto le forze combinate di Bane e Myrkul riescono a tenerlo a freno.

I cultisti di Bhaal emulano la loro divinità, compiono macabri omicidi e seminano terrore e paura. Quando vogliono possono essere affascinanti e disarmanti, ma in combattimento lasciano affiorare la loro natura sanguinaria.

Ferite Sanguinanti. Tutti i cultisti di Bhaal imparano a invocare il potere del loro dio per rendere le loro vittime vulnerabili alle loro lunghe lame. Quando la magia di Bhaal entra in azione, anche la più piccola ferita da lama provoca un fiotto di sangue inarrestabile. Una ferita in apparenza superficiale può affondare in profondità nel corpo della vittima e provocare un forte dolore e un grave sanguinamento.

Assassini tra le Ombre. I seguaci di Bhaal sono scaltri assassini che si sforzano di incutere paura, prosperando nel terrore seminato nelle città in cui vivono. Si appellano

Teschio Sferzatore di Myrkul

Umanoide Medio (umano), neutrale malvagio

Classe Armatura 12
Punti Ferita 32 (5d8 + 10)
Velocità 9 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
10 (+0)	14 (+2)	15 (+2)	16 (+3)	13 (+1)	10 (+0)

Tiri Salvezza Sag +3
Abilità Arcano +5, Religione +5
Sensi Percezione passiva 11
Linguaggi Abissale, Comune, Infernale
Sfida 1 (200 PE)

Incantesimi. Il teschio sferzatore è un incantatore di 3° livello: la sua caratteristica da incantatore è Saggezza (tiro salvezza degli incantesimi CD 13, +5 al tiro per colpire degli attacchi con incantesimo). Ha preparato i seguenti incantesimi da mago:

Trucchetti (a volontà): *mano magica, messaggio, prestidigitazione*
1° livello (4 slot): *individuazione del magico, protezione dal bene e dal male, raggio di infermità* (vedi "Azioni" sotto), *scudo*
2° livello (2 slot): *oscurità, passo velato*

Azioni

Multiattacco. Il teschio sferzatore effettua due attacchi con il mazzafrusto.

Mazzafrusto con Teschio di Ferro. *Attacco con Arma da Mischia:* +2 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 4 (1d8) danni contundenti più 7 (2d6) danni necrotici e il bersaglio subisce svantaggio a tutti i tiri salvezza fino alla fine del turno successivo del teschio sferzatore.

Raggio di Infermità (Incantesimo di 1° livello; Richiede uno Slot Incantesimo). *Attacco con Incantesimo a Distanza:* +5 al tiro per colpire, gittata 18 m, una creatura. *Colpito:* 9 (2d8) danni da veleno e il bersaglio deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 13, altrimenti è avvelenato fino alla fine del turno successivo del teschio sferzatore. Se il teschio sferzatore lancia questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 2° livello o superiore, i danni aumentano di 1d8 per ogni slot di livello superiore al 1°.



Da sinistra a destra: necromita di Myrkul, guanto nero di Bane e mietitore di Bhaal

Maestro delle Anime

Umanoide Medio (umano), neutrale malvagio

Classe Armatura 12
Punti Ferita 45 (6d8 + 18)
Velocità 9 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
10 (+0)	14 (+2)	17 (+3)	19 (+4)	14 (+2)	13 (+1)

Tiri Salvezza Sag +4
Abilità Arcano +6, Religione +6
Sensi Percezione passiva 12
Linguaggi Abissale, Comune, Infernale
Sfida 4 (1.100 PE)

Magia della Tomba. Quando il maestro delle anime lancia un incantesimo che infligge danni, può cambiare il tipo di danno dell'incantesimo in necrotico.

Incantesimi. Il maestro delle anime è un incantatore di 5° livello: la sua caratteristica da incantatore è Intelligenza (tiro salvezza degli incantesimi CD 14, +6 al tiro per colpire degli attacchi con incantesimo). Ha preparato i seguenti incantesimi da mago:

Trucchetti (a volontà): *mano magica*, *messaggio*, *prestidigitazione*, *tocco gelido* (vedi "Azioni" sotto)
1° livello (4 slot): *individuazione del magico*, *mani brucianti*, *raggio di infermità* (vedi "Azioni" sotto), *scudo*
2° livello (3 slot): *oscurità*, *passo velato*, *raggio rovente* (vedi "Azioni" sotto)
3° livello (2 slot): *animare morti*, *palla di fuoco*

Azioni

Multiattacco. Il maestro delle anime attacca due volte con il mazzafrusto.

Mazzafrusto con Teschio Argentato. *Attacco con Arma da Mischia:* +2 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 4 (1d8) danni contundenti più 14 (4d6) danni necrotici e il bersaglio subisce svantaggio a tutti i tiri salvezza fino alla fine del turno successivo del maestro delle anime.

Tocco Gelido (Trucchetto). *Attacco con Incantesimo a Distanza:* +6 al tiro per colpire, gittata 36 m, una creatura. *Colpito:* 13 (2d8) danni necrotici e il bersaglio non può recuperare punti ferita fino all'inizio del turno successivo del maestro delle anime. Se il bersaglio è un non morto, subisce svantaggio ai tiri per colpire contro il maestro delle anime per la stessa durata.

Raggio di Infermità (Incantesimo di 1° livello; Richiede uno Slot Incantesimo). *Attacco con Incantesimo a Distanza:* +6 al tiro per colpire, gittata 18 m, una creatura. *Colpito:* 9 (2d8) danni da veleno e il bersaglio deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 14, altrimenti è avvelenato fino alla fine del turno successivo del maestro delle anime. Se il maestro delle anime lancia questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 2° livello o superiore, i danni aumentano di 1d8 per ogni slot di livello superiore al 1°.

Raggio Rovente (Incantesimo di 2° livello; Richiede uno Slot Incantesimo). *Attacco con Incantesimo a Distanza:* +6 al tiro per colpire, gittata 36 m, un bersaglio per raggio (3 raggi se viene usato uno slot incantesimo di 2° livello, 4 raggi se viene usato uno slot incantesimo di 3° livello). *Colpito:* 7 (2d6) danni da fuoco per raggio.

SHAWN WOOD

al potere del loro dio per fondersi nelle ombre con facilità o addirittura per diventare invisibili al momento cruciale.

Ranghi del Culto. I cultisti di basso rango di Bhaal sono chiamati lame notturne e ricevono da Bhaal la benedizione della scurovisione e di una furtività superiore. Al rango superiore stanno i mietitori, che ottengono la capacità di diventare invisibili e possono usare la magia di Bhaal per sfuggire ai sospetti. Il rango più alto è riservato alle teste di morte, che possono assumere le fattezze di teschio della loro divinità per terrorizzare le loro prede. In combattimento intimidiscono gli avversari scrollandosi di dosso gli attacchi più letali senza difficoltà, dimostrando che opporre resistenza ai piani di Bhaal è futile.

Myrkul e i Suoi Seguaci

Myrkul è il Signore delle Ossa, che rivendica il potere sui cadaveri e sulle anime. I suoi cultisti vanno in cerca di conoscenze, potere e perfino fedeltà da reclamare dai defunti.

Myrkul ha il potere di chiamare a sé l'anima di qualsiasi creatura uccisa e di vincolarla a un teschio di cera. Myrkul può usare questa capacità solo se possiede una qualche parte del corpo fisico di una creatura, la tritura e plasma un teschio mescolando la polvere risultante. Fintanto che l'anima rimane all'interno del teschio, le orbite vuote del teschio ardono di una fredda fiamma azzurra. Finché il teschio è intatto, Myrkul può obbligare l'anima intrappolata al suo interno a rispondere alle sue domande e a condividere le sue conoscenze. Il teschio si degrada a ogni servizio reso e infine si sfalda, liberando l'anima. L'anima può essere liberata anche spruzzando il teschio con acqua santa.

Myrkul è una figura calcolatrice, distaccata ed egocentrica. È interessato soltanto all'acquisizione di conoscenze e trova la gestione delle pratiche quotidiane della vita una tediosa distrazione nel migliore dei casi. È felice soprattutto quando è circondato dai suoi tomi di conoscenze e dai non morti che ha richiamato a sé per obbedire al suo volere.

I seguaci di Myrkul sono in genere maghi o incantatori che desiderano padroneggiare l'arte della necromanzia.

Cercatori di Conoscenze. I cultisti di Myrkul studiano i rituali che consentono loro di obbligare le anime dei morti a servirli, a rispondere alle loro domande e a condividere le conoscenze ormai dimenticate. Vanno in cerca di segreti arcani in antichi complessi di rovine e tentano di sottrarre libri degli incantesimi e altri tomi ai maghi che non fanno parte del culto.

Ranghi del Culto. Un seguace di Myrkul impugna un mazzafrusto che ha un teschio al posto della normale testa dell'arma. I necromiti sono iniziati che non hanno ancora padroneggiato la magia arcana e che devono fare affidamento sui loro mazzafrusti quando combattono. I teschi sferzatori sono incantatori che usano la magia per incrementare le loro capacità in combattimento. I maestri delle anime scavano a fondo nei segreti di Myrkul e sono in grado di animare i morti e di utilizzare altre magie necromantiche.

Golem di Carne Immondo

Un golem di carne immondo è un golem di carne particolarmente grosso, composto dalle parti del corpo di vari diavoli, demoni, yugoloth e altri immondi cucite assieme. Dato che queste parti possono provenire da creature diverse ed essere combinate in vari modi, non esistono due golem di carne immondi che abbiano esattamente lo stesso aspetto. Le megere notturne custodiscono gelosamente il segreto che consente di creare questi golem e raramente lo dividono con qualcun altro.

Alcuni golem di carne immondi sono dotati di ali. Tuttavia, la magia usata per creare questi golem consente loro di volare e fluttuare anche senza ali.

Golem di Carne Immondo

Costrutto Grande, senza allineamento

Classe Armatura 12 (armatura naturale)
Punti Ferita 210 (20d10 + 100)
Velocità 9 m, volare 9 m (fluttuare)

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
20 (+5)	9 (–1)	20 (+5)	7 (–2)	10 (+0)	5 (–3)

Resistenze ai Danni freddo, fuoco
Immunità ai Danni fulmine, veleno; contundente, perforante e tagliente da attacchi non magici con armi non di adamantio o non argentate
Immunità alle Condizioni affascinato, avvelenato, indebolimento, paralizzato, pietrificato, spaventato
Sensi Percezione passiva 10, scurovisione 18 m
Linguaggi capisce i linguaggi del suo creatore ma non può parlarli
Sfida 8 (3.900 PE)

Berserk. Ogni volta che il golem inizia il suo turno con 100 punti ferita o meno, si tira un d6. Con un risultato di 6, il golem entra in uno stato di berserk. A ogni suo turno, finché è in berserk, il golem attacca la creatura più vicina che è in grado di vedere. Se non c'è una creatura abbastanza vicina per muoversi e attaccarla, il golem attacca un oggetto, prediligendo un oggetto più piccolo di lui. Una volta che il golem è in berserk, continua a farlo finché non viene distrutto o non recupera tutti i suoi punti ferita. Il creatore del golem, se si trova entro 18 metri dal golem berserk, può tentare di calmarlo parlandogli con fermezza e persuasione. Il golem deve essere in grado di sentire il suo creatore, che deve usare un'azione per effettuare una prova di Carisma (Persuasione) con CD 15. Se la prova ha successo, il golem esce dallo stato di berserk. Se subisce danni mentre ha ancora 100 punti ferita o meno, il golem potrebbe entrare di nuovo in uno stato di berserk.

Forma Immutabile. Il golem è immune a qualsiasi incantesimo o effetto che tenti di alterare la sua forma.

Assorbimento del Fulmine. Ogni volta che il golem è soggetto a danni da fulmine, non subisce danni e recupera invece un numero di punti ferita pari ai danni da fulmine inflitti.

Resistenza alla Magia. Il golem dispone di vantaggio ai tiri salvezza contro incantesimi e altri effetti magici.

Armi Magiche. Gli attacchi con arma del golem sono magici.

Azioni

Multiattacco. Il golem effettua due attacchi con schianto.

Schianto. *Attacco con Arma da Mischia:* +8 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 16 (2d10 + 5) danni contundenti.

Merregon

Le anime dei soldati, dei mercenari e delle guardie del corpo defunti che hanno servito i malvagi senza remore spesso finiscono per prestare servizio in eterno nei Nove Inferi come diavoli minori chiamati merregon. Ogni merregon porta una maschera di metallo inchiodata sulla testa che gli consente di vedere. La maschera non può essere rimossa fintanto che il merregon è in vita. Dietro la maschera, si cela un volto privo di occhi, bocca o qualsiasi altro lineamento.



Merregon

Immondo Medio (diavolo), legale malvagio

Classe Armatura 16 (armatura naturale)
Punti Ferita 45 (6d8 + 18)
Velocità 9 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
18 (+4)	14 (+2)	17 (+3)	6 (–2)	12 (+1)	8 (–1)

Resistenze ai Danni freddo; contundente, perforante e tagliente da attacchi non magici con armi non argentate
Immunità ai Danni fuoco, veleno
Immunità alle Condizioni avvelenato, spaventato
Sensi Percezione passiva 11, scurovisione 18 m
Linguaggi capisce l'Infernale ma non lo parla, telepatia 36 m
Sfida 4 (1.100 PE)

Vista del Diavolo. L'oscurità magica non ostacola la scurovisione del merregon.

Resistenza alla Magia. Il merregon dispone di vantaggio ai tiri salvezza contro incantesimi e altri effetti magici.

Azioni

Multiattacco. Il merregon effettua due attacchi con l'alabarda o tre attacchi con l'alabarda, se un immondo alleato con grado di sfida 6 o superiore si trova entro 18 metri da lui.

Alabarda. *Attacco con Arma da Mischia:* +6 al tiro per colpire, portata 3 m, un bersaglio. *Colpito:* 9 (1d10 + 4) danni taglienti.

Balestra Pesante. *Attacco con Arma a Distanza:* +4 al tiro per colpire, gittata 30/120 m, un bersaglio. *Colpito:* 7 (1d10 + 2) danni perforanti.

Reazioni

Guardia del Corpo Fedele. Quando un altro immondo entro 1,5 metri dal merregon è colpito da un attacco, il merregon fa in modo che l'attacco colpisca invece lui.

Narzugon

Immondo Medio (diavolo), legale malvagio

Classe Armatura 20 (armatura completa, scudo)
Punti Ferita 112 (15d8 + 45)
Velocità 9 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
20 (+5)	10 (+0)	17 (+3)	16 (+3)	14 (+2)	19 (+4)

Tiri Salvezza Des +5, Cos +8, Car +9
Abilità Percezione +7
Resistenze ai Danni acido, freddo; contundente, perforante e tagliente da attacchi non magici con armi non argentate
Immunità ai Danni fuoco, veleno
Immunità alle Condizioni affascinato, avvelenato, spaventato
Sensi Percezione passiva 17, scurovisione 36 m
Linguaggi Comune, Infernale, telepatia 36 m
Sfida 13 (10.000 PE)

Percezione Diabolica. Il narzugon dispone di vantaggio alle prove di Saggezza (Percezione) effettuate per percepire le creature di allineamento buono.

Finimenti Infernali. Il narzugon indossa speroni che fanno parte dei *finimenti infernali* e gli consentono di evocare il cavallo degli incubi suo compagno.

Resistenza alla Magia. Il narzugon dispone di vantaggio ai tiri salvezza contro incantesimi e altri effetti magici.

Azioni

Multiattacco. Il narzugon usa Comando Infernale o Comando Terrificante. Inoltre effettua tre attacchi con la lancia da cavaliere del fuoco infernale.

Lancia da Cavaliere del Fuoco Infernale. *Attacco con Arma da Mischia:* +10 al tiro per colpire, portata 3 m, un bersaglio. *Colpito:* 11 (1d12 + 5) danni perforanti più 16 (3d10) danni da fuoco. Se questi danni uccidono una creatura, l'anima di quella creatura emerge dal Fiume Stige come un lemure in Avernus nel giro di 1d4 ore. Se la creatura non viene riportata in vita prima di allora, solo un incantesimo *desiderio* o l'uccisione del lemure e il lancio di *resurrezione pura* sul corpo originale della creatura può riportarla in vita. I diavoli e i costrutti sono immuni a questo effetto.

Comando Infernale. Ogni alleato del narzugon situato entro 18 metri da lui non può essere affascinato o spaventato fino alla fine del turno successivo del narzugon.

Comando Terrificante. Ogni creatura che non sia un immondo, che si trovi entro 18 metri da esso e che sia in grado di sentirlo, deve superare un tiro salvezza su Carisma con CD 17, altrimenti è spaventata dal narzugon per 1 minuto. Una creatura può ripetere il tiro salvezza alla fine di ogni suo turno, terminando l'effetto su se stessa se lo supera. Una creatura che supera un tiro salvezza è immune al Comando Terrificante di questo narzugon per 24 ore.

Guarigione (1/Giorno). Il narzugon, o una creatura da esso toccata, recupera fino a 100 punti ferita.

MARK BEHM



Un narzugon in sella a un cavallo degli incubi



Narzugon

I paladini che stringono un patto con i diavoli e conservano il loro distorto senso dell'onore anche nell'aldilà sono figure particolarmente preziose per gli arciduchi dei Nove Inferi. I narzugon vagano per gli strati infernali e gli altri piani d'esistenza per eseguire il volere dei loro padroni.

Ogni narzugon usa un cavallo degli incubi (descritto nel *Monster Manual*) come sua cavalcatura. Il cavallo degli incubi è controllato dai *finimenti infernali* (vedi pagina 223) e deve rispondere alle evocazioni e ai comandi di chi ne indossa gli speroni.

Nupperibo

I mortali le cui azioni malvagie in vita sono state dettate dalla noncuranza e dall'accidia sono condannati a diventare dei nupperibo. Questi infimi diavoli, ciechi e grassocci, vagano ottusamente per i Nove Inferi, alla ricerca di qualsiasi frammento di materia fetida che possano infilarsi nella bocca gemente.

Olifante

Gli olifanti sono creature gentili e robuste, originarie dei Piani Superiori. Le divinità di allineamento buono e gli angeli li usano come messaggeri e aiutanti. Gli olifanti danno grande valore all'amicizia e all'onestà.

Un olifante assomiglia a un elefante in miniatura, con la pelliccia dorata splendente e un paio di piccole ali che sbattono freneticamente, non solo per mantenersi in aria ma anche per spostarsi a grande velocità. Anche se di indole gentile, un olifante non tollera di stare a guardare quando viene compiuto un atto malvagio senza punire il malfattore. Le sue zanne perlacee sono tutt'altro che formidabili, ma gli squilli di tromba che lancia con la sua proboscide possono assordare le creature o avviluppare i malfattori con radiose scintille di energia positiva. Un olifante è anche dotato di una potente magia innata con cui combattere i malvagi e proteggere i suoi amici.

Nupperibo

Immondo Medio (diavolo), legale malvagio

Classe Armatura 13 (armatura naturale)
Punti Ferita 11 (2d8 + 2)
Velocità 6 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
16 (+3)	11 (+0)	13 (+1)	3 (−4)	8 (−1)	1 (−5)

Abilità Percezione +1
Resistenze ai Danni acido, freddo; contundente, perforante e tagliente da attacchi non magici con armi non argentate
Immunità ai Danni fuoco, veleno
Immunità alle Condizioni accecato, affascinato, avvelenato, spaventato
Sensi Percezione passiva 11, vista cieca 3 m (cieco oltre questo raggio)
Linguaggi capisce l'Infernale ma non può parlarlo
Sfida 1/2 (100 PE)

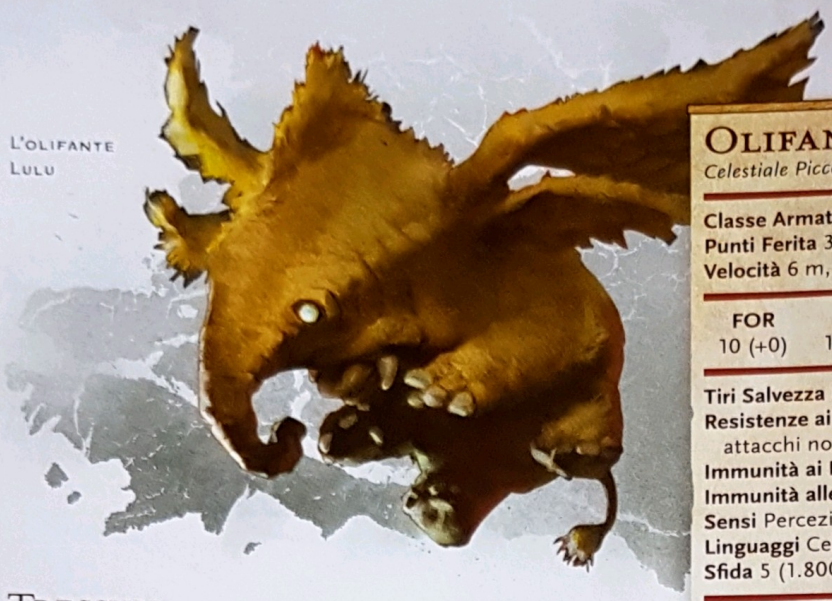
Nube di Parassiti. Ogni creatura che non sia un diavolo e che inizi il suo turno entro 6 metri dal nupperibo deve effettuare un tiro salvezza su Costituzione con CD 11. Una creatura entro le aree di due o più nupperibo subisce svantaggio al tiro salvezza. Se lo fallisce, la creatura subisce 2 (1d4) danni perforanti.

Spinto dalla Fame. Nei Nove Inferi, i nupperibo sono in grado di rintracciare infallibilmente qualsiasi creatura che abbia subito danni dalla Nube di Parassiti di un qualsiasi nupperibo nelle 24 ore precedenti.

Azioni

Morso. *Attacco con Arma da Mischia:* +5 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 6 (1d6 + 3) danni perforanti.

ILYA SHKIPIN, RALPH HORSLEY



L'olifante
Lulu

Olifante

Celestiale Piccolo, legale buono

Classe Armatura 18 (armatura naturale)
Punti Ferita 36 (8d6 + 8)
Velocità 6 m, volare 36 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
10 (+0)	11 (+0)	12 (+1)	16 (+3)	19 (+4)	16 (+3)

Tiri Salvezza Des +3, Cos +4, Car +6
Resistenze ai Danni contundente, perforante e tagliente da attacchi non magici
Immunità ai Danni veleno
Immunità alle Condizioni avvelenato
Sensi Percezione passiva 14
Linguaggi Celestiale, telepatia 36 m
Sfida 5 (1.800 PE)

Aura di Invulnerabilità. Un'aura invisibile forma una sfera del raggio di 3 metri attorno all'olifante finché esso è in vita. Qualsiasi incantesimo di 5° livello o inferiore lanciato dall'esterno della barriera non può influenzare le creature o gli oggetti all'interno di essa, nemmeno se l'incantesimo viene lanciato usando uno slot incantesimo di livello superiore. Un tale incantesimo può bersagliare le creature e gli oggetti all'interno della barriera, ma non ha effetto su di essi. Analogamente, l'area all'interno della barriera è esclusa dalle aree influenzate da tali incantesimi. L'olifante può usare un'azione per sopprimere questo tratto finché la sua concentrazione non termina (come se si concentrasse su un incantesimo).

Incantesimi Innati. La caratteristica innata da incantatore dell'olifante è Saggezza (tiro salvezza degli incantesimi CD 15). Può lanciare i seguenti incantesimi innati, che non richiedono alcuna componente materiale:

A volontà: *luce*
2/giorno ciascuno: *benedizione*, *cura ferite*, *protezione dal bene e dal male*
1/giorno ciascuno: *esilio*, *guarigione*, *rianimare morti*, *teletrasporto* (senza possibilità di errore), *trasformazione* (in un mammut dalla pelliccia dorata e dalle ali piumate, con una velocità di volare di 36 m)

Armi Magiche. Gli attacchi con arma dell'olifante sono magici.

Azioni

Zanne. *Attacco con Arma da Mischia:* +3 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 3 (1d6) danni perforanti.

Tromba (3/Giorno). L'olifante soffia energicamente aria dalla sua proboscide, emettendo uno squillo di tromba che può essere udito entro un raggio di 180 metri. La tromba genera anche un cono di energia di 9 metri che ha uno degli effetti seguenti, a scelta dell'olifante:

Tromba Tonante. Ogni creatura nel cono deve effettuare un tiro salvezza su Costituzione con CD 14. Se lo fallisce, subisce 17 (5d6) danni da tuono ed è assordata per 1 minuto, mentre se lo supera, subisce la metà di quei danni e non è assordata. Gli oggetti non magici nel cono che non sono impugnati o indossati subiscono 35 (10d6) danni da tuono.
Tromba di Scintille. Ogni creatura nel cono deve effettuare un tiro salvezza su Costituzione con CD 14. Se lo fallisce, subisce 22 (4d8 + 4) danni radiosi, mentre se lo supera, subisce la metà di quei danni. Le creature malvagie subiscono svantaggio al tiro salvezza. Le creature buone nel cono non subiscono danni.

Tressym

Un tressym è un vivace gatto alato grande quanto un gatto domestico e dotato di un'apertura alare di 90 cm.

Ritenuto il frutto di una serie di esperimenti magici sui gatti domestici, il tressym è un felino intelligente noto per stringere salde amicizie con gli umanoidi, specialmente con i ranger e i maghi. I tressym vanno abbastanza d'accordo con gli altri esemplari della loro specie, ma raramente fanno la tana o vanno a caccia assieme. Ignorano pacificamente i pipistrelli, i draghi fatati e le creature simili, ma odiano gli uccelli stigei e i mostri volanti malvagi come le manticore. Amano inoltre infastidire i cani.

I tressym si nutrono di piccoli roditori, uccelli e insetti, a cui danno la caccia e tendono imboscate come fanno i gatti comuni, ma con il vantaggio aggiuntivo del volo. Tuttavia, i tressym non attaccano gli uccellini appena schiusi e non rovinano le uova dei nidi.

I tressym si accoppiano con i loro simili, ma non scelgono un compagno per la vita. Un tressym può accoppiarsi anche con un gatto normale, ma soltanto uno su dieci della loro progenie sarà un tressym; gli altri saranno gatti normali.

Con il permesso del DM, un personaggio che lancia l'incantesimo *trova famiglio* può scegliere di evocare un tressym al posto di un gatto normale.

Vespa Infernale

Una vespa infernale è un insetto intelligente e malevolo, originario dei Nove Inferi. È dotata di un solido carapace protettivo, sottili ali metalliche e robuste zampe che terminano con degli artigli affilati simili a spade. Usa il pungiglione per iniettare nelle sue vittime una mistura chimica simile al fuoco dell'alchimista. Questa stessa soluzione trasmette un enzima paralizzante che rende la vittima inerme abbastanza a lungo da consentire alla vespa infernale di afferrarla e portarla via.

Le vespe infernali prosperano nei climi caldi, mentre il freddo estremo fa screpolare il loro carapace e rallenta il loro metabolismo. Di conseguenza, queste creature evitano gli strati ghiacciati dei Nove Inferi (Stygia e Cania).

Nidi. Le vespe infernali sputano una bile dorata simile all'ambra, che usano per fabbricare enormi nidi disseminati di camere e passaggi. Le vespe infernali usano questi nidi come rifugi comuni e riserve di cibo. Un tipico nido è abbastanza grande da ospitare una comunità di 1d10 + 10 vespe infernali; ogni vespa infernale ha un ruolo e una voce paritaria all'interno della società.

Telepatia delle Vespe Infernali. Le vespe infernali comunicano tra loro attraverso una forma di telepatia percepibile solo dalla loro specie.

MARK BEHM



Il tressym Slobberchops

Tressym

Mostruosità Minuscola, caotico neutrale

Classe Armatura 12
Punti Ferita 5 (2d4)
Velocità 12 m, scalare 9 m, volare 12 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
3 (–4)	15 (+2)	10 (+0)	11 (+0)	12 (+1)	12 (+1)

Abilità Furtività +4, Percezione +5
Immunità ai Danni veleno
Immunità alle Condizioni avvelenato
Sensi Percezione passiva 15, scurovisione 18 m
Linguaggi capisce il Comune ma non lo parla
Sfida 0 (10 PE)

Individuazione dell'Invisibilità. Entro 18 metri dal tressym, l'invisibilità magica non riesce a celare nulla alla vista del tressym.

Olfatto Acuto. Il tressym dispone di vantaggio alle prove di Saggezza (Percezione) basate sull'olfatto.

Percezione del Veleno. Un tressym può individuare se una sostanza è velenosa assaggiandola, toccandola o fiutandola.

Azioni

Artigli. *Attacco con Arma da Mischia:* +0 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 1 danno tagliente.



Vespa Infernale

Immondo Grande, legale malvagio

Classe Armatura 19 (armatura naturale)
Punti Ferita 52 (8d10 + 8)
Velocità 3 m, volare 18 m (fluttuare)

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
18 (+4)	15 (+2)	12 (+1)	10 (+0)	10 (+0)	7 (–2)

Tiri Salvezza Des +5, Sag +3
Vulnerabilità ai Danni freddo
Immunità ai Danni fuoco
Sensi Percezione passiva 10, scurovisione 18 m
Linguaggi Infernale, telepatia 90 m (solo con altre vespe infernali)
Sfida 5 (1.800 PE)

Armi Magiche. Gli attacchi con arma della vespa infernale sono magici.

Azioni

Multiattacco. La vespa infernale effettua due attacchi: uno con il pungiglione e uno con gli artigli affilati.

Pungiglione. *Attacco con Arma da Mischia:* +7 al tiro per colpire, portata 1,5 m, una creatura. *Colpito:* 8 (1d8 + 4) danni perforanti più 7 (2d6) danni da fuoco e il bersaglio deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 12, altrimenti è avvelenato per 1 minuto. Il bersaglio è anche paralizzato, finché rimane avvelenato in questo modo. Il bersaglio può ripetere il tiro alla fine di ogni suo turno e, se lo supera, l'effetto per lui termina.

Artigli Affilati. *Attacco con Arma da Mischia:* +7 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 11 (2d6 + 4) danni perforanti.

Yeenoghu

Il signore dei demoni Yeenoghu, noto anche come la Bestia del Massacro e il Signore degli Gnoll, ha l'aspetto di un torreggiante gnoll ricoperto di cicatrici e alto 4,2 metri. La sua pelliccia maculata è ricoperta da un'accozzaglia di scudi e corazze di piastre tenuti assieme da catene e decorati con la pelle scuoiata dei suoi nemici più feroci. Il suo volto è simile al teschio ghignante di una bestia predatrice.

Quando Yeenoghu va a caccia sul Piano Materiale, è seguito da interi branchi di iene. Quelle iene che mangiano la carne delle sue vittime diventano gnoll ed emulano le abitudini del loro padrone. Pochi altri venerano Yeenoghu, ma chi lo fa tende ad assumere un aspetto simile a quello di uno gnoll, con una postura ricurva e una fila di zanne aguzze.

Yeenoghu brandisce un mazzafrusto a tre teste chiamato Macellaio, che può evocare nella sua mano quando vuole, sebbene tenda con altrettanta frequenza a fare a pezzi la sua preda a mani nude prima di squarciarle la gola con le zanne.

Se Yeenoghu viene ucciso in un qualsiasi luogo che non sia l'Abisso, si riforma al massimo delle forze nel palazzo di ossa e carne putrefatta che funge da sua dimora, nei tortuosi canyon del suo strato dell'Abisso.



Yeenoghu

Immondo Enorme (demone), caotico malvagio

Classe Armatura 20 (armatura naturale)
Punti Ferita 333 (23d12 + 184)
Velocità 15 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
29 (+9)	16 (+3)	23 (+8)	15 (+3)	24 (+7)	15 (+2)

Tiri Salvezza Des +10, Cos +15, Sag +14
Abilità Intimidire +9, Percezione +14
Resistenze ai Danni freddo, fulmine, fuoco
Immunità ai Danni veleno; contundente, perforante e tagliente da attacchi non magici
Immunità alle Condizioni affascinato, avvelenato, indebolimento, spaventato
Sensi Percezione passiva 24, vista pura 36 m
Linguaggi tutti, telepatia 36 m
Sfida 24 (62.000 PE)

Incantesimi Innati. La caratteristica da incantatore di Yeenoghu è Carisma (tiro salvezza degli incantesimi CD 17, +9 al tiro per colpire degli attacchi con incantesimo). Può lanciare i seguenti incantesimi innati, che non richiedono alcuna componente materiale:

A volontà: *individuazione del magico*
3/giorno ciascuno: *dissolvi magie*, *invisibilità*, *paura*
1/giorno: *teletrasporto*

Resistenza Leggendaria (3/Giorno). Se Yeenoghu fallisce un tiro salvezza, può scegliere invece di superarlo.

Resistenza alla Magia. Yeenoghu dispone di vantaggio ai tiri salvezza contro incantesimi e altri effetti magici.

Armi Magiche. Gli attacchi con arma di Yeenoghu sono magici.

Furia. Quando Yeenoghu riduce una creatura a 0 punti ferita con un attacco in mischia nel suo turno, Yeenoghu può usare un'azione bonus per muoversi fino a metà della sua velocità ed effettuare un attacco con il morso.

Azioni

Multiattacco. Yeenoghu effettua tre attacchi con il mazzafrusto. Se un attacco colpisce, Yeenoghu può provocare uno degli effetti aggiuntivi seguenti, a sua scelta o casualmente (ogni effetto può essere usato solo una volta per Multiattacco):

1. L'attacco infligge 13 (2d12) danni contundenti extra.
2. Il bersaglio deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 17, altrimenti è paralizzato fino all'inizio del turno successivo di Yeenoghu.
3. Il bersaglio deve superare un tiro salvezza su Saggezza con CD 17, altrimenti sarà influenzato dall'incantesimo *confusione* fino all'inizio del turno successivo di Yeenoghu.

Mazzafrusto. *Attacco con Arma da Mischia:* +16 al tiro per colpire, portata 4,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 15 (1d12 + 9) danni contundenti.

Morso. *Attacco con Arma da Mischia:* +16 al tiro per colpire, portata 3 m, un bersaglio. *Colpito:* 14 (1d10 + 9) danni perforanti.

Azioni Leggendarie

Yeenoghu può effettuare 3 azioni leggendarie, scelte tra le opzioni sottostanti. Può usare solo un'opzione di azione leggendaria alla volta e solo alla fine del turno di un'altra creatura. Yeenoghu recupera le azioni leggendarie spese all'inizio del proprio turno.

Carica. Yeenoghu si muove fino alla sua velocità.
Spingere Via. Yeenoghu effettua un attacco con il mazzafrusto. Se l'attacco colpisce, il bersaglio deve superare un tiro salvezza su Forza con CD 24, altrimenti viene spinto di 4,5 metri in linea retta allontanandosi da Yeenoghu. Se il bersaglio fallisce il tiro salvezza di 5 o più, cade a terra prono.
Selvaggio (Costa 2 Azioni). Yeenoghu effettua un attacco con il morso contro ogni creatura entro 3 metri da lui.

RICHARD WHITTERS

Zariel

Zariel era un tempo un possente angelo incaricato di vegliare sull'andamento della Guerra Sanguinosa. Rimase vittima dell'influenza corruttrice dei Nove Inferi e cadde in disgrazia. Asmodeus, colpito dalla passione di Zariel per la guerra, le offrì il dominio di Avernus. L'angelo accettò l'offerta e fu trasformata da Asmodeus in un'arcidiavolessa.

L'"ascesa" di Zariel fu pagata a caro prezzo da Bel, il diavolo della fossa suo predecessore. Zariel e Bel si odiano a vicenda. Per tenere Bel occupato e lontano dalla sua vista, Zariel lo ha incaricato di forgiare armi, armature e macabri macchinari massacratori di demoni.

Per rimpolpare le sue legioni, Zariel ha bisogno di anime mortali con cui creare lemuri, da promuovere poi in forme più alte di diavoli. Soltanto tentando i mortali del Piano Materiale con offerte di potere Zariel può vincolarli a lei nell'oltretomba.

Matalotok. Di recente, Zariel ha sconfitto il signore dei demoni Kostchtchie e si è impossessata del suo martello, *Matalotok*, che conferisce a Zariel immunità ai danni da freddo. Senza quel martello, Zariel possiede invece resistenza ai danni da freddo.



Arciduchessa Zariel di Avernus

Immondo Grande (diavolo), legale malvagio

Classe Armatura 21 (armatura naturale)
Punti Ferita 580 (40d10 + 360)
Velocità 15 m, volare 45 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
27 (+8)	24 (+7)	28 (+9)	26 (+8)	27 (+8)	30 (+10)

Tiri Salvezza Int +16, Sag +16, Car +18
Abilità Intimidire +18, Percezione +16
Resistenze ai Danni fuoco, radioso; contundente, perforante e tagliente da attacchi non magici con armi non argentate
Immunità ai Danni freddo, necrotico, veleno
Immunità alle Condizioni affascinato, avvelenato, indebolimento, spaventato
Sensi Percezione passiva 26, scurovisione 36 m
Linguaggi tutti, telepatia 36 m
Sfida 26 (90.000 PE)

Vista del Diavolo. L'oscurità magica non ostacola la scurovisione di Zariel.

Armi Infuocate. Gli attacchi con le armi di Zariel sono magici. Quando Zariel colpisce con un'arma, quell'arma infligge 36 (8d8) danni da fuoco extra (inclusi negli attacchi con le armi sottostanti).

Incantesimi Innati. La caratteristica innata da incantatore di Zariel è Carisma (tiro salvezza degli incantesimi CD 26). Può lanciare i seguenti incantesimi innati, che non richiedono alcuna componente materiale:

A volontà: *alterare se stesso* (può diventare di taglia Media quando cambia il suo aspetto), *individuazione del bene e del male*, *invisibilità* (solo se stessa), *muro di fuoco*, *palla di fuoco*
3/giorno ciascuno: *barriera di lame*, *dissolvi il bene e il male*, *dito della morte*

Resistenza Leggendaria (3/Giorno). Se Zariel fallisce un tiro salvezza, può scegliere invece di superarlo.

Resistenza alla Magia. Zariel dispone di vantaggio ai tiri salvezza contro incantesimi e altri effetti magici.

Rigenerazione. Zariel recupera 20 punti ferita all'inizio del suo turno. Se subisce danni radiosi, questo tratto non funziona all'inizio del suo turno successivo. Zariel muore soltanto se inizia il suo turno con 0 punti ferita e non rigenera.

Azioni

Multiattacco. Zariel attacca due volte con il mazzafrusto e una volta con *Matalotok*. Può sostituire Tocco Orrido con *Matalotok*.

Mazzafrusto. *Attacco con Arma da Mischia:* +16 al tiro per colpire, portata 3 m, un bersaglio. *Colpito:* 17 (2d8 + 8) danni perforanti più 36 (8d8) danni da fuoco.

Matalotok (Martello da Guerra). *Attacco con Arma da Mischia:* +16 al tiro per colpire, portata 3 m, un bersaglio. *Colpito:* 17 (2d8 + 8) danni contundenti, o 19 (2d10 + 8) danni contundenti se usato a due mani, più 36 (8d8) danni da fuoco. L'arma emette inoltre un'esplosione di freddo che infligge 10 (3d6) danni da freddo a ogni creatura entro 9 metri da essa.

Tocco Orrido (Ricarica 5–6). Zariel tocca una creatura entro 3 metri da lei. Il bersaglio deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 26, altrimenti subisce 44 (8d10) danni necrotici ed è avvelenato per 1 minuto. Mentre è avvelenato in questo modo, il bersaglio è anche accecato e assordato. Il bersaglio può ripetere il tiro salvezza alla fine di ogni suo turno e, se lo supera, l'effetto per lui termina.

Teletrasporto. Zariel si teletrasporta magicamente, assieme a ogni oggetto che indossa o trasporta, fino a uno spazio libero situato entro 36 metri e che essa sia in grado di vedere.

Azioni Leggendarie

Zariel può effettuare 3 azioni leggendarie, scelte tra le opzioni sottostanti. Può usare solo un'opzione di azione leggendaria alla volta e solo alla fine del turno di un'altra creatura. Zariel recupera le azioni leggendarie spese all'inizio del proprio turno.

Sguardo Immolante (Costa 2 Azioni). Zariel rivolge il suo sguardo magico verso una creatura situata entro 36 metri da lei e che essa sia in grado di vedere e le ordina di prendere fuoco. Il bersaglio deve superare un tiro salvezza su Saggezza con CD 26, altrimenti subisce 22 (4d10) danni da fuoco.
Teletrasporto. Zariel usa la sua azione di Teletrasporto.

TYLER JACOBSON

Appendice E: Menu dell'Estasi Infernale

· Menu ·

Aperitivi

- Tavolo di Sangue ad Hemoptysis con Sangue di Sangue -

- Aperitivi ad Atrocità del Sangue di Sangue -

- Sangue ad Inferno di Sangue -

Stesi Sangue

- Uccisi Sangue di Sangue con Sangue di Sangue ad Sangue -

- Atrocità di Sangue Sangue di Sangue di Sangue e Sangue -

- Lacerati ad Pericolo di Sangue ad Sangue e Sangue ad Sangue e Lacerati -

- Abitudini Sangue Sangue ad Atrocità del Sangue, di Sangue di Sangue Sangue di Sangue, -
Pericolo, Sangue e Sangue

Frigidi

- Eddai di Sangue ad Sangue di Sangue e Sangue ad Sangue di Sangue ad Sangue -

- Abitudini ad Sangue di Sangue Sangue ad Sangue di Sangue -

- Lacerati ad Sangue ad Sangue ad Sangue di Sangue -

- Anelle | Le -

≈ Menu ≈

Antipasti

≈ Insalata di rampicanti maligni sott'aceto ≈

≈ Cappelli di miconidi fritti con burro all'aglio ≈

≈ Panini di uccelli stigei piccanti ≈

Pietanze

≈ Quipper alla griglia serviti in una riduzione di Porto ≈

≈ Cinghiale mannaro arrosto condito con pepe e paprika ≈

≈ Tagliata di beccoaguzzo in doppia pastella con sugo di prugne e Brandy ≈

≈ Criceto spaziale gigante in miniatura fritto, condito alla perfezione con rosmarino, basilico, timo e lacrime ≈

Dolci

≈ Occhi canditi di ragno fase in una riduzione di liquore al lampone ≈

≈ Crostata di mele con pioggia di caramello celestiale ≈

≈ Selezione di formaggi rari di bovino fetido in miniatura ≈

≈ Caffè / Tè ≈

Forgiate il Vostro Fato nel Fuoco Infernale!

Benvenuti a Baldur's Gate, una città dove l'ambizione, la corruzione e l'omicidio dilagano. Avete appena iniziato la vostra carriera da avventurieri, ma restate subito coinvolti in un complotto che vi condurrà dalle ombre di Baldur's Gate alle prime linee della Guerra Sanguinosa!

Avrete abbastanza fegato da ritorcere macchine da guerra infernali e nefandi contratti contro l'arcidiavolessa Zariel e le sue diaboliche legioni? Riuscirete a tornare a casa sani e salvi dopo avere affrontato le sterminate forze del male dei Nove Inferi?

Un'avventura di DUNGEONS & DRAGONS per personaggi di livello dal 1° al 13°.

Da usare con la quinta edizione del *Player's Handbook*, del *Monster Manual* e della *Dungeon Master's Guide*

DUNGEONSANDDRAGONS.COM

ISBN: 978-1-945625-55-8
9 781945 625558
Codice prodotto: 73622
Stampato in Lituania
50.00 €