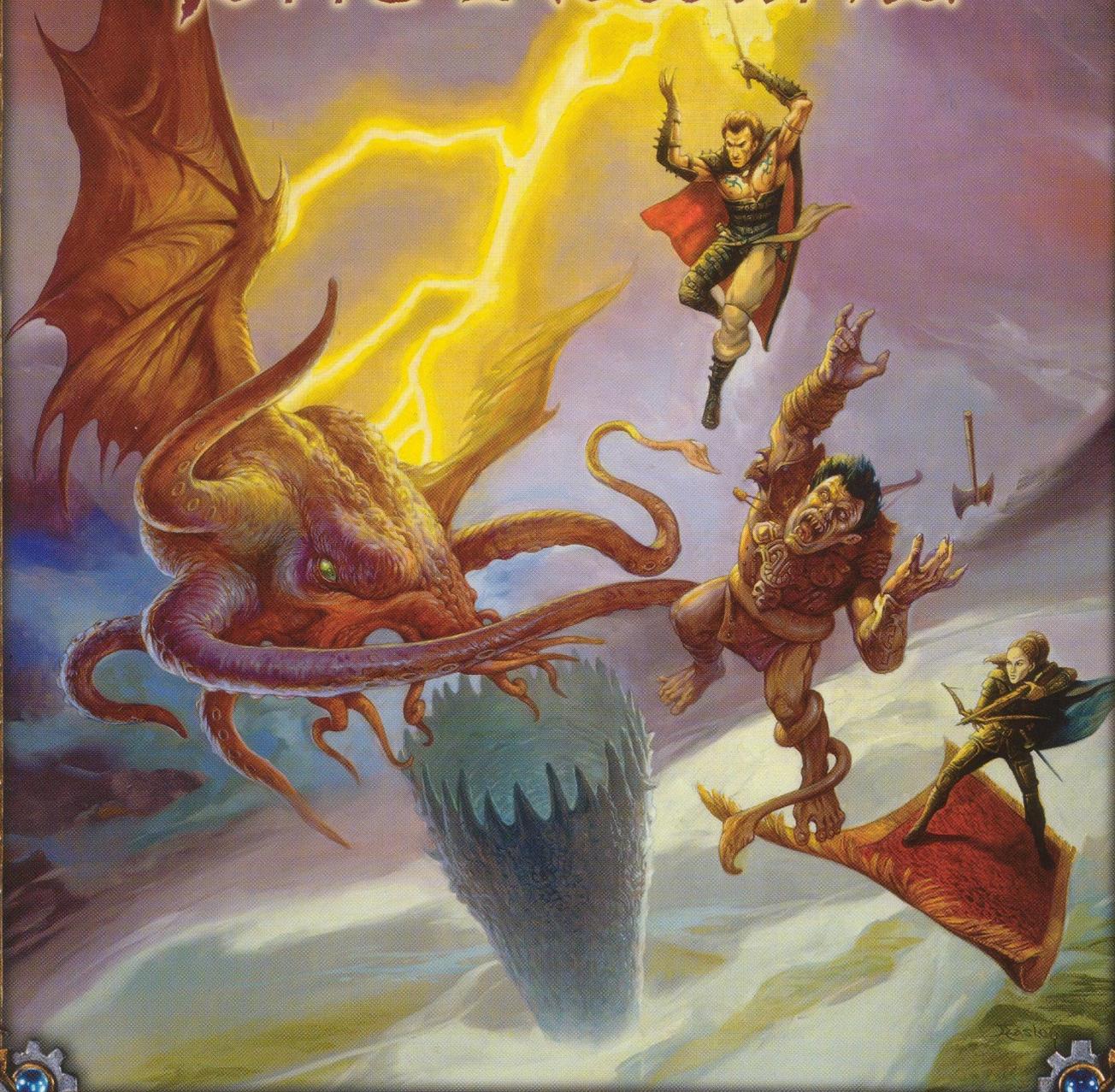


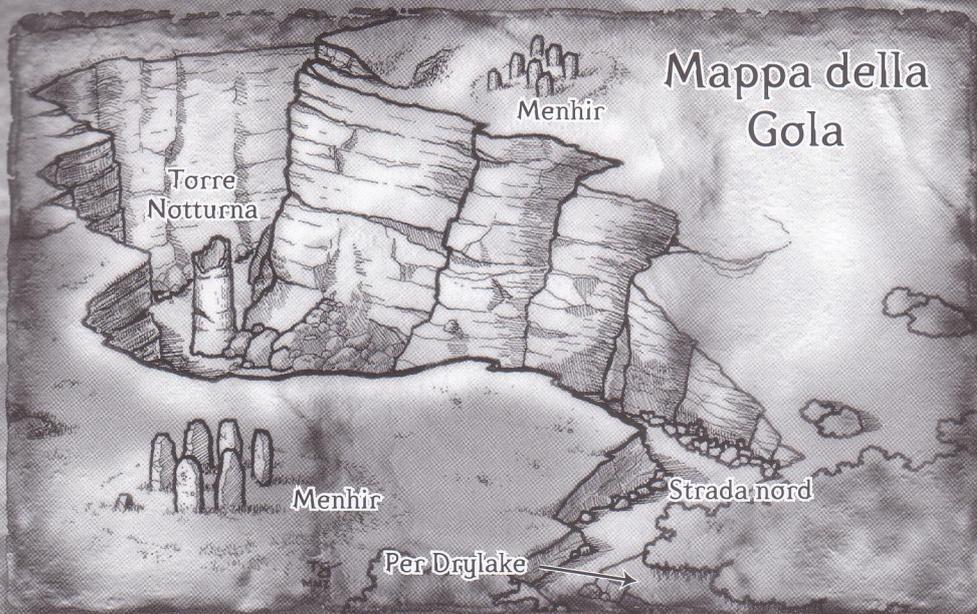
Un'avventura per personaggi di 10° livello



Il Cuore della Torre Notturna

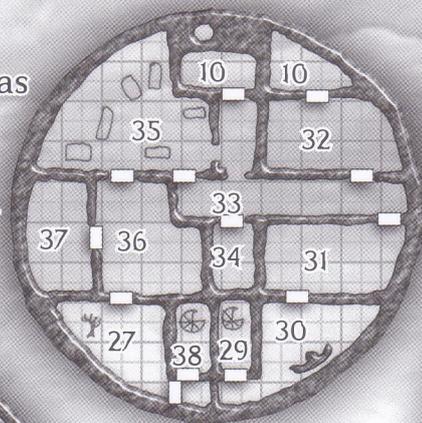


Bruce R. Cordell

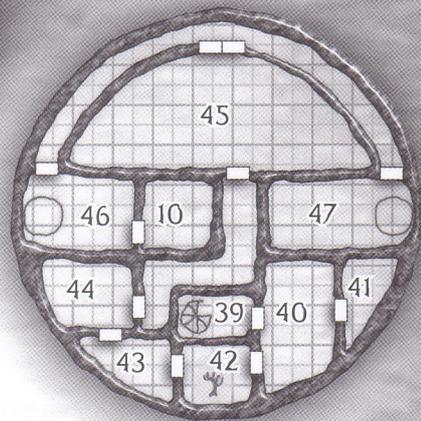


Legenda

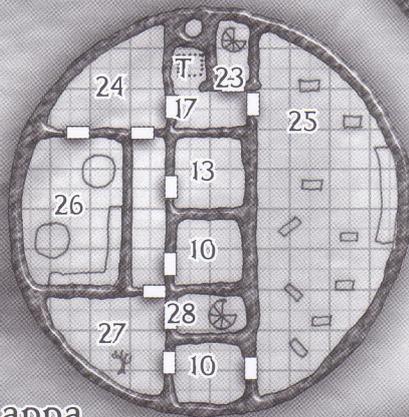
-  Botola
-  Simbolo di Gulthias
-  Porta di pietra
-  Scala a chiocciola
-  Porta segreta



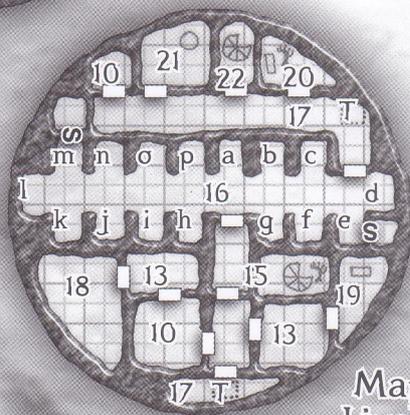
Mappa Livello 5



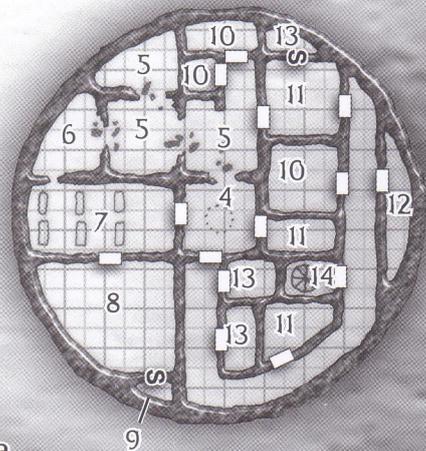
Mappa Livello 3



Mappa Livello 4



Mappa Livello 1



IL CUORE DELLA TORRE NOTTURNA

Bruce R. Cordell

Crediti

Revisore: Dale Donovan

Correttori di bozze: Cindy Donovan, Peter Seebach

Direttore Creativo: Ed Stark

Illustrazione di Copertina: Jeff Easley

Disegnatore Tavole Interne: Dennis Cramer

Cartografo: Todd Gamble

Tipografo: Erin Dorries

Grafico: Dawn Murin

Direttore Artistico: Dawn Murin

Business Manager: Anthony Valterra

Responsabile del Progetto: Justin Ziran

Direttore di Produzione: Chas DeLong

Playtesters: David Eckelberry, Gwendolyn F.M. Kestrel, Bryan Kinsella, Ken "Can I critical?" Misser, Patrick O'Hagan, Quill, John D. Rateliff, Ed Stark, Jennifer Clarke Wilkes, Skip Williams e Justin "The Jackyl" Ziran

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

Indice

Introduzione.....	2	Riquadro: La chiave del drago.....	18
Preparazione.....	2	Riquadro: Nucleo protetto della Torre Notturna	24
Background dell'avventura	2	Riquadro: La mente di Gulthias	25
Agganci per i personaggi	2		
La Torre Notturna	3	Conclusioni.....	28
Legenda della Torre Notturna.....	3	Fallimento!	28
Riquadro: Non morti nella Torre Notturna ...	4	Successo!	28
Riquadro: Ripulire un'area	5	Riquadro: Cosa ne è di Ashardalon?.....	28
Riquadro: Mostri erranti.....	6	Appendice: Statistiche	29
Riquadro: Legame col cuore necromantico ..	7	Creature.....	29
Riquadro: Gulthias sta osservando.....	8	Nuovo Mostro	32
Riquadro: Servitori girallon	11	Oggetti Arcani	32

EDIZIONE ITALIANA

Direttore Responsabile: Emanuele Rastelli

Supervisione: Massimo Bianchini

Revisione: Chiara Battistini

Traduzione: Chiara Battistini, Mario Pasqualotto e Francesco Matteuzzi

Grafica e Impaginazione: Giorgia Calandroni, Piermario Remeri

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



620-T11647

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

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



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

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

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

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

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

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



DOMANDE? 0521-630320

INTRODUZIONE

[Egli] osservava quell'arida sorgente oscura, la bocca della polvere, il luogo in cui un'anima morta, strisciando nella terra e nell'oscurità, era nata ancora morta.

—Ursula K. LeGuin

Il *Cuore della Torre Notturna* è un'avventura per DUNGEONS & DRAGONS® adatta per un gruppo di quattro personaggi di 10° livello. I personaggi giocanti (PG) che sopravvivono fino al termine dell'avventura dovrebbero avanzare all'11° e al 12° livello, e, in caso di pieno successo, semplicemente raggiungere il 13° livello.

PREPARAZIONE

Il DM deve disporre di una copia del *Manuale del Giocatore*, della *Guida del DUNGEON MASTER* e del *Manuale dei Mostri* per poter utilizzare questa avventura.

Il testo che appare nei riquadri evidenziati contiene informazioni per i giocatori. I riquadri laterali contengono invece importanti informazioni per il DM. Le statistiche dei mostri indicate in ogni incontro sono radicalmente abbreviate, ma forniscono il rimando alla pagina del *Manuale dei Mostri* per le statistiche complete dei mostri comuni. Le statistiche dei mostri speciali e dei personaggi non giocanti (PNG) sono presentate nell'Appendice.

BACKGROUND DELL'AVVENTURA

Alcuni secoli or sono, il vampiro Gulthias cadde vittima di un agguato e venne impalato nelle viscere di una remota cittadella. Tristemente, il male non è mai distrutto con facilità. In tempi recenti, infatti, egli è stato liberato e ha ricominciato a camminare col favore della notte. Gulthias è un signore dei vampiri di spaventosa potenza, che lavora al servizio di un potere ancora più terribile. Per questo scopo, Gulthias è tornato alla Torre Notturna.

La Torre Notturna è una torre di pietra che s'innalza lontano dalle aree civilizzate, attendendo a lungo e in silenzio nel profondo di una gola ombrosa. Tanto tempo fa, la Torre Notturna era il tempio principale dedicato al culto dell'antico Ashardalon, un drago dalla funesta reputazione. Prima che Ashardalon abbandonasse questo reame per raggiungere le sfere più alte, Gulthias era il suo diretto intermediario. In seguito, gli venne ordinato di prepararsi al ritorno di Ashardalon.

Intuendo che sarebbe stata un'attesa molto lunga, Gulthias decise di prolungare magicamente la propria esistenza e quella di quanti sinceramente credevano nel drago. Accogliendo la non morte, la Torre Notturna da tempio qual era fu trasformata in un imponente mausoleo: un massiccio sepolcro cavo a memoria del trapasso di Ashardalon e del suo eventuale ritorno. Il potere dei non morti era cresciuto a dismisura; se Gulthias non fosse stato rallentato nei suoi piani, il loro potere sarebbe divenuto ancora più terribile. Quando Gulthias scomparve, la torre cadde in un torpore oscuro che durò per secoli.

Ora Gulthias è ritornato, e ha risvegliato ciò che da lungo tempo dormiva.

Nota: Consultare anche l'illuminazione e l'interpretazione di Rhunad della storia dell'avventura nell'area 34.

Sintesi dell'avventura

I PG sono attirati a esplorare una torre solitaria che sorge in un territorio decisamente inospitale (vedi "Agganci per i personaggi", più avanti).

Gulthias: Gulthias e i suoi servitori tormentano gli avventurieri durante tutta la loro esplorazione della Torre Notturna.

Torre: I cultisti non morti inferiori sono impegnati in rituali dissennati per proteggere il nucleo centrale della torre da quanti potrebbero interferire con il "sacro" compito di Gulthias. I PG scoprono che per accedere al nucleo è necessario attivare dei comandi speciali nascosti nelle catacombe sotterranee.

Catacombe: Gli avventurieri potrebbero scegliere di allearsi con la razza schiavizzata dei girallon sotterranei per contrastare i non morti risvegliati, anche se i girallon potrebbero dimostrarsi un'ulteriore minaccia che i PG devono superare per raggiungere il nucleo.

Nucleo: Alla fine, gli eroi possono accedere al nucleo facendolo ruotare fino all'allineamento appropriato per l'ingresso di esseri materiali. All'interno affrontano Gulthias e il cuore della Torre Notturna.

AGGANCI PER I PERSONAGGI

La gola che ospita la Torre Notturna può essere facilmente collocata in una qualsiasi zona isolata dell'ambientazione di gioco di una campagna. Fare riferimento alla Mappa della Gola nell'interno copertina. I PG possono essere attirati nel dungeon attraverso i seguenti metodi (reciprocamente compatibili).

A caccia di draghi: Circolano voci a proposito di un giovane drago nero che ha fatto della gola la sua tana. Avventurieri desiderosi di impossessarsi del suo bottino potrebbero esser spinti fin qui.

Indagini: Sono scomparse diverse persone. L'ultima volta che sono state viste erano dirette alla gola. È possibile che alcune delle persone scomparse fossero di una certa importanza per i PG, o che gli avventurieri vengano assoldati per ritrovare una persona scomparsa in particolare.

Sulle tracce del nemico: In una precedente avventura i PG si sono fatti dei nemici e ora li stanno inseguendo in direzione della gola. Gli avversari potrebbero essersi spinti laggiù per pura casualità, oppure è possibile che, all'insaputa dei PG, avessero già un qualche tipo di segreta connessione con il vampiro Gulthias.

Voci circolanti

I PG possono scoprire i seguenti indizi con una prova di Raccogliere Informazioni (CD 15) o mediante l'interpretazione di ruolo a Drylake, una piccola città (vedi pagina 137 della *Guida del DUNGEON MASTER*) a circa 104 km di distanza:

- La strada nord non è più usata da nessuno a causa delle scorriere di un drago che vive sulla cima di una vecchia torre.
- La Torre Notturna è un luogo infestato. È opinione diffusa che sia stracolma da capo a piedi dei rimanenti morti di un antico culto.
- All'interno della Torre Notturna si nasconde un potere oscuro, responsabile della sparizione degli abitanti dei territori limitrofi. Alcuni sostengono che esista un collegamento con il leggendario Ashardalon, un drago malvagio di grande potere.

LA TORRE NOTTURNA

*Limpide acque si fanno scure,
quando l'aria lascia il suo segno.
L'acqua ribolle come un tamburo,
poiché il male sta giungendo.*

—Ray Bradbury

La strada nord non è proprio una strada, ma piuttosto il fondo polveroso di un fiume in secca. Questa vecchia pista taglia il territorio attraverso dirupi e colline, creando pareti a strapiombo su entrambi i lati, e sulla sommità crescono sparuti alberelli e arbusti spinosi. Dalla strada in basso è anche possibile notare la presenza in alto di pietre verticali, singole o in piccoli gruppi (questi pilastri di roccia vengono talvolta chiamati menhir).

Se non fosse per la scarsa vegetazione, questo luogo sembrerebbe virtualmente privo di vita. Una prova di Conoscenza delle Terre Selvagge (CD 18) offre una possibile interpretazione: tutta la zona è stata talmente battuta e saccheggiata da non consentire più la sopravvivenza agli animali. Le tracce e i segni del passaggio di forme animali sono rarissimi, e comunque vecchi di almeno qualche anno.

Nelle immediate vicinanze della torre, la strada sprofonda nel terreno così tanto che le pareti a picco su entrambi i lati bloccano la luce del sole, tranne che a mezzogiorno. Le imponenti alture, che oltrepassano i 480 metri, nascondono ciò che giace in fondo alla gola: la Torre Notturna. La torre si trova in una posizione precisamente equidistante dai lati del canyon (circa 150 metri da ognuno) e raggiunge i 90 metri d'altezza dall'ampia base alla punta frastagliata, ma la valutazione risulta difficile perché le pareti rocciose la lasciano costantemente in ombra. La base della costruzione ha un diametro di 30 metri o poco più.

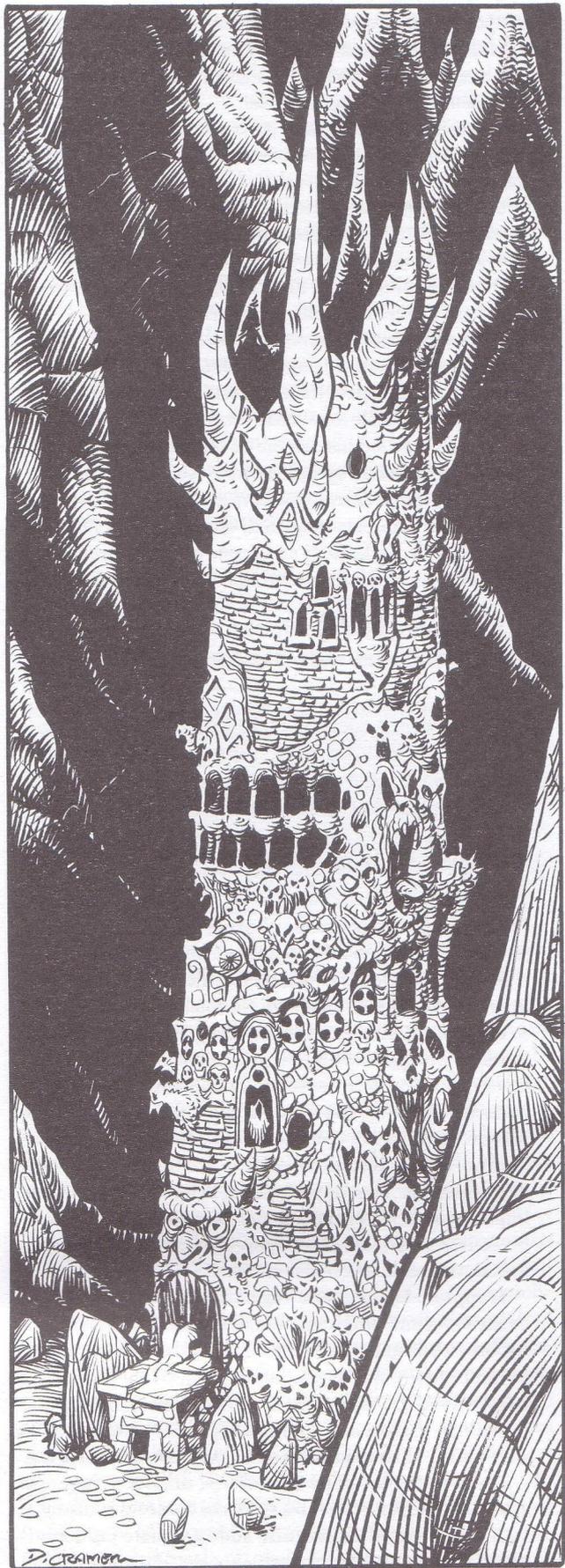
LEGENDA DELLA TORRE NOTTURNA

I seguenti punti numerati si riferiscono a precise località annotate nelle mappe.

0. Gola ombrosa

I PG che arrivano durante il giorno godono di una buona visuale del posto, che è illustrato nella figura accanto. La gola è mostrata sia nella Mappa della Gola che nella Mappa in sezione della Torre.

Una torre rocciosa protrude dal fondo del canyon. Ha una base abbastanza larga, che si restringe mano a mano che si sale in altezza, fino a prendere la forma di spuntoni di pietra frastagliati. La sommità oltrepassa i 90 metri dal terreno, ma viene occultata dall'ombra gettata dalle pareti del canyon, almeno cinque volte più alte. La superficie esterna è interamente ricoperta di figure scolpite nella roccia che rappresentano gargoyle, volti, portici, sporgenze e altre bieche trame. Una piccola struttura in pietra è appoggiata alla base.



Le pareti di pietra della torre non presentano alcun ingresso, tranne che per una nera fessura verticale nella corona della torre (visibile solo dall'alto; vedi area 3). Le pareti scolpite possono essere scalate molto agevolmente (CD 10). È anche possibile raggiungere la sommità volando.

Il basso edificio di pietra alla base è l'ossario (area 1).

Caratteristiche del dungeon

Le seguenti caratteristiche sono da considerarsi generalmente valide, a meno che non sia diversamente specificato dalla descrizione di un'area in particolare.

Torre Notturna: La torre è alta 90 metri. La base, alta all'incirca 30 metri, è un blocco di solida roccia, se si escludono il nucleo e le due piccole vie d'accesso. A un'altezza di 15 metri, le pareti esterne sono di pietra scolpita spessa 1,2 metri (Scalare CD 10), rinforzata da barre verticali di ferro poste internamente a una distanza di 60 cm l'una dall'altra (la capacità di esperto minatore di un nano rivela che si tratta di una costruzione molto antica, ma di una qualità superba e quasi soprannaturale). Il nucleo è fatto di pietra con un rivestimento interno di ferro spesso 15 cm. Il nucleo è completamente protetto da un effetto simile a *proibizione* (vedi il riquadro laterale "Nucleo protetto della Torre Notturna").

Gli sbocchi nascosti delle trappole a scivolo (descritti nell'area 17) si trovano rispettivamente a 36 e 45 metri d'altezza. Non possono essere individuati da terra, possono essere trovati solo con un'ardimentosa ricerca nell'area quadrata con lato di 3 metri in cui ognuno è situato (Cercare CD 36).

Porte: Le porte del dungeon sono di pietra. A meno che non sia diversamente specificato, la difficoltà per individuare le porte segrete è sempre la medesima (Cercare CD 20). Una porta standard ha le seguenti caratteristiche:

▀ **Porta di pietra:** Spessore 5 cm; durezza 8; pf 30; CA 5; CD per sfondarla 26.

Tra la base di una porta standard e il pavimento c'è sempre una fessura di circa 0,6 cm.

Le porte standard si aprono in una stanza da un corridoio o da una stanza più grande.

Illuminazione: Oltre l'area 2 regna la più completa oscurità, a meno che non sia diversamente specificato nella descrizione di una particolare stanza. Per i personaggi sprovvisti di scurovisione è necessaria una fonte di luce per poter vedere.

Altezza del soffitto: Tranne che in alcuni casi specifici (come nel nucleo), l'altezza del soffitto è di 6 metri.

Teletrasporto: Se un personaggio non possiede almeno una sommaria descrizione di una specifica area all'interno della torre, non potrà fare uso dell'incantesimo *teletrasporto* per entrare nell'edificio o nel nucleo, e nemmeno per spostarsi da una zona all'altra. Se un personaggio vuole "teletrasportarsi 3 metri a est, oltre quel (probabile) muro", è preferibile che utilizzi l'incantesimo *porta dimensionale*, che permette di decidere l'esatta direzione e distanza dello spostamento. Tuttavia, con l'incantesimo *porta dimensionale*, l'incantatore rischia di essere

temporaneamente inviato nel Piano Astrale (vedi *Manuale del Giocatore*, pagina 244), qualora finisca all'interno della materia solida o sia andato a cozzare contro l'effetto di *proibizione* che protegge il nucleo.

Passapareti: L'incantesimo *passapareti* funziona normalmente se utilizzato per attraversare la pietra, anche la pietra percorsa verticalmente dalle barre di ferro a intervalli di 60 cm (come quelle nella parete esterna della torre). Tuttavia, le barre rimangono un impedimento per il movimento, e devono essere piegate con una prova di Forza (CD 24). Le solide pareti di ferro del nucleo non permettono l'uso dell'incantesimo *passapareti*.

Forma gassosa: A meno che non sia specificato diversamente, l'incantesimo *forma gassosa*, o un effetto simile, permette ai PG di penetrare con estrema semplicità nella maggior parte delle aree della torre. Il nucleo, invece, è completamente sigillato anche da questo tipo di intrusione, tranne in alcune specifiche zone (vedi area 74).

Spostamento etereo: *Transizione eterea* e simili poteri permettono a un personaggio di entrare facilmente nella torre; tuttavia, l'effetto di *proibizione* a protezione del nucleo previene anche da questo tipo di intrusione.

1. Ossario (LI 5)

L'ossario è mostrato nella Mappa in sezione della Torre.

Una bassa costruzione di malta essiccata è appoggiata al lato ovest della torre. La struttura a un piano è ovviamente piuttosto vecchia, ma non presenta la stessa qualità di lavorazione del resto dell'edificio. È possibile accedere al suo interno grazie a una buia apertura che si spalanca sul lato ovest.

Prima che Gulthias facesse ritorno, l'ossario era una costruzione abbandonata e completamente vuota.

Se i PG danno un'occhiata all'interno scorgono nell'ombra numerose figure umanoidi (in totale sono quattordici, se qualcuno si mette a contarle) che giacciono riverse sul terreno e, in aggiunta a queste, è possibile individuare la sagoma di due coyote, tre avvoltoi, e un'abbondanza di piccoli parassiti. Un pungente fetore di putrefazione suggerisce inequivocabilmente che i corpi presenti appartengono a creature morte. Il terribile puzzo è accompagnato da una debole melodia, appena percepibile, che arriva da una fonte imprecisata. Non appena uno dei PG mette piede all'interno della stanza, la musica improvvisamente aumenta d'intensità, rivelando un'oscura minaccia.

Trappola: Un'insidiosa vegetazione, chiamata nebbia, cresce come un rampicante lungo il terreno e sui muri. La nebbia emana una musica senza parole che induce un sonno profondo in qualsiasi creatura vivente che la senta (e fallisca il suo tiro salvezza). La nebbia è apparsa nell'ossario poco dopo il ritorno di Gulthias alla Torre Notturna, ed è stata probabilmente piantata da lui per dissuadere i curiosi. Quando le vittime sono sopraffatte, una radice tuberosa spunta attraverso il terreno e si attacca come un parassita al suo nuovo ospite. Le creature addormentate perdono il 10% dei loro punti ferita totali ogni ora, a meno che non vengano sradicati o che la nebbia non venga distrutta. Una macchia di nebbia è facilmente distrutta con 1d4 round di energica estirpazione (con un pugnale ci vuole un attimo). Se un pezzo di nebbia tagliato viene rimosso dall'ossario, smette di esibire le sue capacità "musicali".

Non morti nella Torre Notturna

Molti dei non morti che si trovano nella torre erano antichi seguaci di Ashardalon. La loro memoria, con il passare dei secoli, si è completamente degradata, riducendoli a bestie prive di intelligenza (tranne alcuni specifici casi che vengono indicati nella descrizione dell'incontro). Se un personaggio tenta in qualche modo di interrogarli, riceverà sempre la stessa risposta: sono al servizio della "paura". In effetti, agiscono sotto il diretto controllo di Gulthias, ma venerano Ashardalon, sebbene nessuno oserà mai pronunciare il nome dell'antica creatura.

I non morti indossano stracci, ma un PG osservatore può notare disegni sbiaditi che richiamano vari temi draconici. A meno che non venga specificato diversamente, i non morti scacciati ritornano a perseguitare o a seguire il gruppo non appena termina l'effetto dello scacciare.

➤ **Musica di nebbia:** GS 5; musica fa sì che tutte le creature in un raggio di 3 m cadano in un sonno da cui non si possono risvegliare finché rimangono nel raggio di azione dell'effetto; tiro salvezza sulla Volontà (CD 20) ogni round per evitare l'effetto; prova di Cercare (CD 25) per notare qualcosa di strano riguardo al rampicante da lontano; Disattivare Congegni (n/a).

Sviluppo: Il cadavere più vecchio è morto solo da sette a nove mesi, e alcuni sono relativamente recenti. A meno che il DM non abbia un piano differente, i PG potrebbero scoprire qui una o più delle persone "scomparse" nominate nel paragrafo "Agganci per i personaggi", o anche un nemico (o il gregario o il seguace di un nemico) che i PG stavano inseguendo (vedi sempre "Agganci per i personaggi").

Tesoro: I cadaveri giacciono dove sono caduti. Una delle figure, un elfo dall'aspetto selvaggio morto da poco, possiede dieci *freccette*+1, un *mantello elfico*, e 23 mp e 10 mo in una piccola borsa. La borsa contiene una pergamena piegata con scritte solo le parole: "Fuggi, stolto, per timore che il Cuckoo ti catturi".

2. Vista dalla cima (LI 12)

Questo è l'apice della Torre Notturna, come mostrato nella Mappa in sezione della Torre. I PG devono scalare, levitare, volare o, altrimenti, sfruttare metodi straordinari per raggiungerlo.

La torre raggiunge i 90 metri di altezza, ed è aperta alla sommità. Frastagliati frammenti di roccia simili a zanne bordano l'apice cavo e sono tutti rivolti verso l'alto, variando in altezza da 1,5 a 4,5 metri e circondando un buco largo circa 12 metri. Il vuoto all'interno è immerso nell'oscurità.

L'entrata più diretta alla Torre Notturna è la sua cima aperta. Sfortunatamente, un terribile mostro infesta la sommità cava, come i PG scopriranno presto.

Creature: Un lunitello è sospeso con due dei suoi tentacoli appena sotto l'orlo dell'apertura, ammantato dalle tenebre (prova di Osservare CD 40 per vederlo dal terreno). A meno che i PG non si stiano nascondendo o siano invisibili, il lunitello nota il loro avvicinamento lungo la gola. La vista acuta del lunitello (vedi Appendice) rende difficile il nascondersi alla sua vista.

➤ **Lunitello:** pf 184; vedi Appendice.

Tattiche: Se il lunitello si accorge della presenza dei PG, lancia *controllare tempo atmosferico* con un occhio verso l'eventuale lancio di *invocare il fulmine*. Lancia anche *protezione dagli elementi (fuoco)* e *resistere agli elementi (fulmine)*. Continua ad aspettare restando nascosto all'interno della corona cava della torre per almeno un'ora, osservando i PG. Quando un bersaglio giunge entro un raggio di 9 metri, il lunitello compie la sua azione parziale gratuita grazie alla sorpresa, per sferzare con uno dei suoi tentacoli lunghi. Una vittima colpita viene tirata indietro nella corona cava (il lunitello possiede le capacità speciali Afferrare Migliorato e Stritolamento), dove la creatura tenta di eliminarla prima che i compagni della vittima possano aiutarla. Se più di un PG riesce a raggiungere l'apice, il lunitello prende il volo per aumentare le sue opzioni nel caso di utilizzo di incantesimi o combattimento in mischia. Se i PG persistono nell'ignorare completamente la sommità, il lunitello usa la sua capacità *invocare*

il *fulmine* per far scendere un fulmine da 9d10 dalle nuvole, mentre continua a rimanere nascosto per preparare un'imboscata, se possibile. Infine, non bisogna dimenticare che una creatura con riduzione del danno colpisce le altre creature (o i PG) con i suoi attacchi naturali come se colpisse con un'arma di uguale potenziamento (+1 nel caso del lunitello). Vedi "Riduzione del danno" a pagina 10 del *Manuale dei Mostri* per ulteriori dettagli.

Sviluppo: Se il lunitello respinge i PG, segue telepaticamente la loro ritirata con una risata e il messaggio: "Fuggite di fronte a me... come pensavate di sconfiggere Gulthias, di ritorno dalla sua lunga assenza? Che il mondo versi le sue lacrime!" Se i PG sconfiggono il lunitello, il suo ultimo pensiero telepatico è: "Anche se ho fallito nel proteggere la porta, Gulthias sa che siete giunti, e sta preparando la sua vendetta. Che il mondo versi le sue lacrime per il suo ritorno!"

Modifica ad hoc dei PE: Se il gruppo sconfigge il lunitello nella sua tana, raddoppiare la ricompensa in PE.

3. Drago, poco sapevamo di te (LI 6)

La cima della torre è cava. Il fetore di carne putrescente fluttua nell'aria, apparentemente diffondendosi dal cadavere mezzo divorato di un rettile alato, orribilmente ucciso, che giace sul fondo della cavità. Il cadavere si trova in cima a un cumulo di monete luccicanti, anche se sembra che alcune delle monete siano cadute nell'oscurità di un buco rozzamente scavato. Il buco sembra esser stato provocato da un grande calore o dall'acido.

Le voci su un drago che infesta la sommità della Torre Notturna erano vere, almeno fino al ritorno di Gulthias. Un drago nero morto, ucciso dal lunitello, giace in fase di putrefazione in cima al suo tesoro saccheggiato. La maggior parte del cadavere è ovviamente mangiucchiata dal becco del lunitello, ma sono evidenti anche i segni dei morsi fatti da qualcuno o qualcosa di taglia umana.

Il buco scavato conduce in basso per 6 metri fino all'area 4.

Creature: I cultisti impazziti, recentemente ritornati alla non vita come wight, hanno scavato attraverso le monete rimaste alla ricerca disperata di altri cimeli di Ashardalon rubati dal drago nero. Non temono il lunitello, ma attaccano i PG invasori.

➤ **Wight (3):** pf 26 ciascuno; vedi *Manuale dei Mostri*, pagina 183.

Tesoro: Il tesoro rimanente include 4.234 ma, 450 mo, tre gemme da 50 mo, una *pozione di invisibilità*, una *pozione di neutralizza veleno*, e un anello celeste in cui è inciso un piede sospeso su una linea ondulata (un *anello di camminare sull'acqua*). Nascosta tra le monete c'è una placca d'osso, apparentemente strappata da qualche sarcofago o porta di mausoleo. Sulla placca c'è un messaggio scritto in Draconico: "Il Giuramento: Con i miei fratelli e le mie sorelle, attendo il passare dei secoli, fino al momento in cui

Ripulire un'area

Se i PG distruggono tutti i mostri in una particolare area, altri mostri rimpiazzeranno i caduti? Una volta che un mostro unico con un nome viene distrutto, non ritorna. Tuttavia, i mostri senza nome possono rinforzare un'area ripulita. Si suppone che un'area ripulita rimanga tale per un giorno. Trascorso questo periodo, nuovi mostri (dello stesso tipo che i PG hanno inizialmente ucciso) vengono risorti da Gulthias (usando il *cuore*) pari alla metà del numero originale di creature. Dopo due giorni, un numero di creature pari a un quarto dell'originale si uniscono a quelle del giorno precedente; l'area ora ha il 75% del suo originale contingente di mostri. Dopo tre giorni, un'area ripulita è completamente rinforzata (100%), fino a che Gulthias e il *cuore* non sono stati affrontati.

Naturalmente, il DM è libero di fare qualsiasi alterazione gli sembri ragionevole in una certa area, sempre considerando il trascorrere del tempo.

Gulthias risveglierà la reliquia nel nucleo e noi risorgere-
mo insieme alla non vita.”

Sviluppo: Facendo appello a un vecchio patto, Gulthias ha evocato il lunitello da qualche oscuro piano esterno; questo si è occupato del drago appollaiato in cima all'antica dimora di Gulthias. In precedenza, il drago nero era riuscito a fondersi una via nei livelli delle cripte sottostanti, dove aveva compiuto un notevole saccheggio per il suo tesoro. Tuttavia, la maggior parte del suo tesoro è stato ora restituito ai non morti. I PG che in qualche modo comunicano con i wight potrebbero venire a conoscenza di questi fatti basilari.

Mostri erranti

Nelle aree comprese tra la 3 e la 74, i mostri si aggirano nella Torre Notturna. Per ogni 4 ore che i PG trascorrono nel dungeon, tirare un d% sulla tabella seguente mentre i PG sono in un corridoio o in una stanza accessibili (i personaggi che si sono chiusi a chiave in una stanza o in un'area segreta sono immuni da incontri casuali). Con un risultato di 41 o superiore, non si verifica alcun incontro. Con un risultato da 1 a 40, controllare sulla tabella e applicare l'incontro suggerito. Le statistiche per i mostri speciali sono nell'Appendice; i mostri comuni sono descritti in dettaglio nel *Manuale dei Mostri*.

d%	Mostro (#)	Pagina	
		LI	MM
01-02	Progenie vampirica (4)	8	145
03-06	Wight (3)	5	183
07-13	Golem di carne (1)	7	101
14-24	Schiavi girallon (4)	9	96
25-33	Spettri (3)	10	163
34-38	Mohrg (1)	8	131
39-40	Golem delle lapidi (1)*	9	—
41 o +	Nessun incontro	—	—

* I golem delle lapidi sono descritti nell'area 58. Inoltre, una volta che i PG hanno incontrato un golem delle lapidi, cancellare questa opzione dalla lista.

4. Fondo del buco

Le aree indicate con i numeri da 4 a 14 sono mostrate nella Mappa del Livello 1.

Quest'area circolare è lastricata con ciottoli e si apre sotto un buco nel soffitto largo 3 metri. Pezzi di pietra statuaria sono sparpagliati sul pavimento, e frammenti molto più grandi di muratura indicano la distruzione di metà della parete nord. Su tutto ciò grava un pesante silenzio.

Una prova di Conoscenza delle Terre Selvagge (CD 20) effettuata con successo rivela dozzine di tracce che si diramano in tutte le direzioni. Molte delle tracce sembra siano state lasciate da umanoidi a piedi nudi con unghie eccezionalmente lunghe (vari ghouls, wight e altri cultisti ancora materiali); tuttavia, si possono notare anche parecchie impronte molto grandi di umanoidi scalzi (lasciate da alcuni golem di carne che vagano nella Torre Notturna).

5. Percorso del drago

Le pareti di questa stanza sono distrutte, in modo tale che quest'area e le stanze vicine siano tra loro comunicanti. Il pavimento è coperto di frammenti sparsi di pietra, sculture rotte e altri detriti. Tracce di un rettile molto grande proseguono con la distruzione.

Non sopravvive nulla di valore in queste stanze generalmente distrutte. Le reliquie con un certo valore per il culto, che erano un tempo custodite in queste stanze, sono state saccheggiate dal drago. Quando il drago fu sconfitto, questo tesoro è stato ridistribuito negli altri livelli inferiori della torre e delle catacombe.

Sviluppo: I PG in questa stanza (che non stanno tentando di muoversi silenziosamente) allertano della loro presenza le progenie vampiriche nell'area 6, se uno qualsiasi dei vampiri li presenti effettua una prova di Ascoltare (CD 5); le sorgenti di luce non schermate dei PG, se ne hanno, automaticamente allertano le progenie vampiriche.

Se le progenie vampiriche si accorgono della presenza dei PG, preparano un'imboscata, oppure si muovono furtivamente per seguire i PG che oltrepassano la loro stanza

con lo scopo di sorprenderli con l'imboscata in un qualche punto più avanti del dungeon.

6. Santuario distrutto (LI 7)

Porte metalliche a volta giacciono fuse e divelte, come anche i loro supporti di pietra, rivelando una stanza triangolare. Piastrelle di pietra rossa spezzate e incrinata sono sparpagliate nella stanza. Nel centro del muro nordovest si apre una volta, vagamente scolpita a somiglianza di un drago rosso. All'interno è visibile un forziere.

Questo è uno dei molti santuari che i cultisti avevano eretto in onore di Ashardalon. Il drago nero dell'area 3 lo ha saccheggiato, ma i cultisti non morti hanno mantenuto un'intelligenza sufficiente per rifornirlo con il tesoro del drago dopo che è stato ucciso dal lunitello.

Creature: Tre progenie vampiriche trascorrono molto del loro tempo in questa stanza (quando non "riposano" nell'area 7) sistemando e risistemando gli oggetti all'interno del santuario (non sono proprio del tutto a posto con la testa). Non accolgono con gioia la presenza dei PG e attaccano.

Le progenie non sono particolarmente interessate a parlare, sebbene una pronunci le seguenti parole: "Gulthias è affamato, e voi estinguerete la sua sete, dopo che noi vi avremo assaggiato!" Come è facilmente deducibile, queste e tutte le progenie vampiriche nella Torre Notturna sono progenie di Gulthias. Alcune sono state create recentemente, altre secoli fa.

➤ **Progenie vampiriche (3):** pf 40, 41, 42; vedi *Manuale dei Mostri*, pagina 145; potrebbero aver usato una *bacchetta dell'armatura magica*.

Tattiche: Se le progenie hanno preparato un'imboscata (vedi area 5), usano tutte la *bacchetta dell'armatura magica*. Un'ulteriore possibile tattica di imboscata è quella di assumere forma gassosa e rimanere sospese a livello del pavimento di questa stanza come una bassa foschia. Affinché i PG si rendano conto che la foschia non è normale, devono effettuare una prova di Osservare contro CD 26 (che è il risultato della prova di Nascondersi delle progenie). Se i PG ignorano o non riescono a notare la foschia, le progenie pedinano i PG in attesa di un'opportunità per attaccarli mentre sono alle prese con un'altra minaccia. Se lo scontro si verifica qui o altrove, quelle progenie che sono costrette in forma gassosa fuggono nell'area 7.

Tesoro: La volta aperta e priva di supporto contiene un piccolo forziere chiuso a chiave (Scassinare Serrature CD 25) con 50 mp, due gemme di eliotropia da 50 mo e una statua metallica liscia e stretta di un'armatura (una *bacchetta dell'armatura magica*, 27 cariche).

Sviluppo: Le tre progenie vampiriche rimaste nell'area 7 potrebbero rinforzare quelle che si trovano qui, a discrezione del DM, dopo 2 round di combattimento (se lo scontro si verifica qui), intrufolandosi attraverso la porta segreta.

7. Casa, mai così tetra (LI 7)

Sei sarcofagi di pietra sono appoggiati in silente splendore su un pavimento piastrellato in ossidiana. I coperchi delle sinistre bare di pietra sono tutti leggermente socchiusi.

A meno che non siano state in precedenza attratte fuori dalla stanza, qui risiedono tre progenie vampiriche.

Creature: È possibile che le tre progenie che si trovano qui abbiano sentito la presenza dei PG nella stanza accanto (vedi area 5 per i dettagli sul sentire i PG nelle vicinanze). In questo caso, preparano un'imboscata.

➤ **Progenie vampiriche (3):** pf 42, 43, 43 (indossa un anello di protezione+2); vedi *Manuale dei Mostri*, pagina 145.

Tattiche: Se preparano un'imboscata, le progenie usano i loro movimenti del ragno per raggiungere il soffitto, nascondersi (prova di Osservare CD 22 per notarle) e attendere di saltare in massa su uno dei possibili PG (il PG che sembra il meno protetto da armatura). Se sono impreparate all'arrivo dei PG, le tre progenie in questa stanza sono sdraiate nei sarcofagi a caso. Se una viene disturbata, le altre due si alzano e attaccano i PG nel round successivo.

Sviluppo: Se i PG scoprono quest'area prima dell'area 6, le tre progenie vampiriche in quell'area rinforzano quelle che si trovano qui dopo 2 round di combattimento, se si verifica uno scontro.

Tesoro: Una delle progenie indossa una fascetta di arme attorcigliata (un anello di protezione+2).

8. Dispensa

La porta di questa stanza è chiusa a chiave (Scassinare Serrature CD 25).

Un fetore da mattatoio assale le vostre narici. Cadaveri umanoidi, morti da lungo tempo e stranamente sgonfiati, giacciono sparsi in questa lugubre stanza in vari stadi di decomposizione.

Col favore della notte, talvolta le progenie della Torre Notturna (sia quelle nell'area 7 che altrove) vanno a caccia. Strisciano fuori dalla cima aperta come ragni spettrali per assalire greggi allontanatesi dai centri abitati e carovanieri troppo ingenui. Alle volte, riportano indietro prede ancora vive per depositarle qui per una più comoda riserva di cibo.

Creature: Una vittima giace tra i resti dei cadaveri ma non è ancora morta. È Yesha Faulkin di Drylake, una saggia minore poco conosciuta. È stata una sfortuna per Yesha trovarsi fuori in cerca di una pista intrigante in direzione della Torre Notturna quando le progenie l'hanno catturata. Ora vive qui (ancora per poco ormai), ma sarebbe profondamente in debito con i PG che la liberassero da questo incubo.

Yesha è a conoscenza delle seguenti informazioni:

- Molte delle progenie vampiriche nella Torre Notturna sono recenti creazioni di un antico vampiro di nome Gulthias. Antiche leggende raccontano del vampiro Gulthias, ma si supponeva fosse stato ucciso parecchio tempo addietro. In qualche modo, sembra che recentemente sia riuscito a ritornare nella sua antica dimora della Torre Notturna.
- L'ossessione di Gulthias è la venerazione di un mitico drago chiamato Ashardalon. È possibile che Gulthias tempo fa servisse questo drago prima che il drago fosse scacciato da questo piano (presumibilmente da qualcuno di nome Dydd). Sebbene il drago se ne sia andato da tempo, Gulthias è un fanatico, e crede di poter far tornare Ashardalon, se potesse creare una base di potere abbastanza vasta. Yesha dubita che accadrà, ma Gulthias rappresenta comunque una minaccia. Infatti, più numerosi i fallimenti che incontra nella ricerca della sua introvabile "divinità draconica", più grandi le atrocità che Gulthias si

abbasserà a compiere per mostrare la sua dignità.

- Apparentemente, se le storie farfugliate dalle progenie sono almeno un po' attendibili, Gulthias ha imbrigliato un qualche tipo di potente sorgente di potere necromantico nel nucleo protetto della torre. Se gli viene permesso di continuare nel suo presente corso d'azione, Gulthias potrebbe estendere il suo dominio in modo drammatico, tutto in nome di uno scriteriato bisogno di trovare il suo antico padrone. Quando alla fine diventerà frustrato, crescerà a dismisura il suo desiderio di vendetta. Siano maledetti, allora, tutti i viventi.

➤ **Yesha Faulkin:** Umana Pop8; pf 1; Conoscenze (religioni) +8; Cos risucchiata a 4 (non descritta nell'Appendice).

9. Recesso nascosto (LI 4)

La porta segreta di questa stanza è chiusa a chiave (Scassinare Serrature CD 25) e protetta da una trappola.

➤ **Trappola a globo di freddo:** GS 5; sfera o semisfera con raggio di 6 m (5d6); tiro salvezza sui Riflessi (CD 15) per evitare; Cercare (CD 31); Disattivare Congegni (CD 25).

Questo minuscolo spazio è ricoperto dalla polvere del passare dei secoli. Un arrugginito forziere di metallo spunta da sotto la polvere.

Il forziere è chiuso a chiave (Scassinare Serrature CD 20), ma privo di trappole. Contiene una parte di tesoro nascosta da lungo tempo.

Tesoro: Il forziere di metallo contiene 209 mo e quattro ampolle di fuoco dell'alchimista tappate con fiale di ceramica scolpita in modo decorativo (a guisa di drago che emerge da un uovo).

10. Vuota

Tutte le stanze indicate con questo numero sono simili.

La stanza sembra completamente vuota, tranne che per uno strato di detriti rocciosi e paramenti funerari ormai marci.



Legame col cuore necromantico

I non morti privilegiati nella Torre Notturna hanno un legame soprannaturale con il cuore, che conferisce loro capacità speciali, indipendentemente dalla loro distanza dal cuore stesso. Il legame viene stabilito da Gulthias al momento della creazione del non morto.

Il legame di Gulthias è speciale. Gli conferisce la capacità di parlare telepaticamente con tutti i non morti nel raggio di 1,6 km, la capacità di creare non morti o creare non morti superiori 5 volte al giorno, e resistenza allo scacciare +4.

Le altre creature hanno accesso a poteri differenti, a seconda del tipo di legame stabilito da Gulthias.

Legame di tipo I: guarigione rapida 1 o evocare un mastino ombra.

Legame di tipo II: resistenza allo scacciare +2 o guarigione rapida 2.

Legame di tipo III: resistenza allo scacciare +4 o evocare due mastini ombra.

11. Ombre sul muro (LI 8-10)

Tutte le stanze indicate con questo numero sono simili.

Gulthias sta osservando

Gulthias ha in suo possesso un oggetto chiamato *ricognitore* (vedi area 76). Con esso può sorvegliare visivamente fino a dieci luoghi differenti. Queste locazioni sono indicate da un sensore magico che ha la forma fisica di un simbolo scolpito del diametro di 2,5 cm. Tutti questi simboli sono stati incisi negli ultimi sei mesi, cancellando così un vecchio simbolo raffigurante la testa di un drago. Il simbolo di Gulthias (da poco acquisito) è un albero privo di foglie. Ogni volta che i PG attraversano un'area con questo simbolo, c'è una probabilità del 5% che Gulthias stia osservando, e di conseguenza che veda i PG attraverso il suo *ricognitore*.

Se Gulthias individua la presenza di intrusi, ha a disposizione alcune opzioni.

Quasi subito, può teletrasportarsi in un'area vicina allo scopo di tenere sotto controllo il gruppo e uccidere o compromettere (con la sua capacità di *charme*) chiunque rimanga indietro. È importante ricordare che Gulthias fa in modo di non trovarsi mai in una situazione nella quale possa essere catturato o sconfitto dai PG. Preferisce aspettare e affrontare direttamente i PG solo nell'area 76 o 77 del nucleo. In ogni altro ambiente, adotterà tattiche di guerriglia.

Gulthias potrebbe teletrasportare un gruppo di tre progenie vampiriche comandate da Ossarosse attraverso il *ricognitore* fino al simbolo che si trova più vicino ai PG. In alternativa o contemporaneamente a una delle precedenti azioni, può allertare mentalmente le creature nelle aree adiacenti e ordinare loro di attaccare il gruppo (come Aoket nell'area 16 od Oggunon nell'area 21). Gulthias ama utilizzare questa tattica nel caso in cui i personaggi siano già impegnati in un altro combattimento, oppure se si stanno riposando da un paio d'ore.

Nella stanza vi sono alcuni sarcofagi di pietra in rovina. I coperchi scolpiti raffigurano ognuno un umanoide simile a un elfo con strani tratti da rettile. Queste barre di pietra proiettano ombre minacciose nella luce disponibile.

Gli spiriti di alcuni cultisti deceduti in tempi remoti sono tornati come maligne creature non morte agli ordini del *cuore* (vedi area 77).

Creature: Alcune ombre non morte (1d4+2) infestano l'area, una per sarcofago. In combattimento, le ombre usano un legame necromantico di tipo I con il *cuore* per evocare un mastino ombra in loro aiuto (vedi il riquadro laterale "Legame col cuore necromantico").

➤ **Ombre (3-6):** pf 19 ciascuna; vedi *Manuale dei Mostri*, pagina 138.

➤ **Mastino ombra:** pf 33; vedi *Manuale dei Mostri*, pagina 123.

Tattiche: I PG in procinto di aprire uno dei sarcofagi sono soggetti a una azione parziale gratuita nel momento in cui la mano di un'ombra emerge dalla pietra per attaccare i potenziali razziatori di tombe (a meno che i PG non effettuino con successo una prova di Muoversi Silenziosamente contro una prova di Ascoltare dell'ombra; le ombre hanno un modificatore di Ascoltare +7). Tutte le ombre presenti nell'area attaccano in massa (se possibile), tentando di concentrare i loro attacchi su di un singolo PG. Dopo 2 round di combattimento, un'ombra utilizzerà il suo legame necromantico di tipo I con il *cuore* per evocare un mastino ombra dal più vicino angolo buio (soltanto un'ombra per stanza ha il legame col *cuore*; vedi il riquadro laterale "Legame col cuore necromantico").

Tesoro: Una ricerca in tutti i sarcofagi porta alla luce un totale di 2d12x10 mp e 1d6 gemme di vario tipo del valore di 20 mo ciascuna.

12. Infiltrazione necromantica (LI 5)

Un sottile strato di liquido nero non stagnante ricopre il pavimento della stanza, creando piccoli mulinelli qua e là e bollicine che salgono costantemente in superficie, scoppiettando in modo sinistro.

La sostanza che copre il pavimento è un'emanazione corrotta e indipendente del *cuore*, ed è malvagia. La sua presenza soprannaturale è direttamente collegata al fatto che il *cuore* abbia ricominciato a battere. Non è un mostro,

ma rappresenta comunque una minaccia.

Infiltrazione necromantica (GS 5): Questo liquido malsano, chiamato infiltrazione necromantica, è simile a un acido in grado di muoversi. Se viene lasciato indistur-

bato, si limita a ribollire, coprendo il pavimento della stanza per uno spessore di 5 cm. Se una parte di esso viene rimossa dalla stanza, si prosciuga fino all'inutilità in 1d6 round. Il contatto infligge 1d6 danni a ogni essere vivente o che sia stato tale (compresi legno, pergamena e non morti corporei); mentre non danneggia pietra, cristallo, metalli e altri materiali simili. A differenza del normale acido, l'infiltrazione necromantica immediatamente inizia a crescere e ricopre l'oggetto o la creatura che ha toccato (anche se non si diffonde al di fuori di questa stanza). A ogni round successivo a quello del contatto, la vittima deve superare un tiro salvezza sulla Tempra (CD 20) per evitare che la melma acida si spanda ulteriormente sulla superficie dell'oggetto toccato, infliggendo 1d6 danni cumulativi per ogni round. Per esempio, nel primo round la vittima subisce 1d6 danni, nel secondo 2d6 danni, nel terzo 3d6 danni e così via. Se non viene controllata, la melma continua a spandersi sul bersaglio finché questo non è completamente ricoperto e subisce 10d6 danni da acido per round. Un tiro salvezza riuscito significa che la melma si asciuga e scompare. Gli oggetti non custoditi non hanno diritto a un tiro salvezza, e alla fine vengono completamente consumati, e la stessa sorte è possibile per quanti falliscono una serie di tiri salvezza uno dopo l'altro.

Una prova di scacciare effettuata con successo contro una creatura con 10 DV, che abbia effetto su un totale di 10 o più DV di creature, libera una vittima dall'infiltrazione. Una prova di scacciare effettuata con successo contro una creatura con 13 DV, che abbia effetto su un totale di 13 o più DV di creature, distrugge l'intera pozza per sempre. L'infiltrazione non può essere distrutta se non con lo scacciare.

13. Quasi vuota

Tutte le stanze indicate con questo numero sono simili.

La stanza è completamente vuota, tranne che per uno strato di detriti rocciosi e paramenti funerari ormai marci.

Una prova riuscita di Cercare (CD 20) in questa stanza porterà alla luce alcuni oggetti di valore tra le pietre e gli stracci. Poiché le stanze indicate con questo numero sono più di una, scegliere un oggetto dalla lista seguente per ogni prova riuscita. Una volta che l'oggetto è stato trovato, cancellarlo dalla lista.

- 1 anello d'oro inciso in modo da sembrare un drago che si morde la coda del valore di 100 mo;
- 1 coppa d'argento con un drago alato come base del valore di 245 mo;
- 4 dadi d'osso a sei facce col numero 13 inciso su ogni faccia;
- 1 spada lunga perfetta;
- 1 pugnale con la lama di ferro bianco e l'impugnatura di cristallo e col nome "Pallido Pungolo" inciso in Draconico (un *pugnale dell'anatema dei fantasmi*+3).

14. Scala a chiocciola

La scala a chiocciola scende immersa nell'oscurità.

La scala conduce in basso al Livello 2, area 15.



15. Scala a chiocciola

La scala a chiocciola sale immersa nell'oscurità.

La scala conduce in alto al Livello 1, area 14.

Un albero morto, simbolo di Gulthias (vedi il riquadro laterale "Gulthias sta osservando") è inciso in modo leggero al centro del pavimento (Osservare CD 24, Cercare CD 16).

16. Sala d'onore (LI variabile)

Su entrambi i lati di questa sala che va da est a ovest si aprono nicchie larghe 3 metri, immerse nell'ombra. In ognuna sono sistemati in posizione verticale sarcofagi decorati di pietra o metallo. Uno spesso strato di polvere ricopre ogni cosa.

In questa stanza sono stati sepolti i cultisti di alto rango. I sarcofagi sono tutti scolpiti in modo diverso, e in alcuni è nascosto un tesoro, come indicato più avanti. Anche i PG che si muovono con cautela non sono al sicuro: se uno dei PG apre la porta sulla parete nord, al round successivo gli spettri e la mummia (nel sarcofago indicato con la lettera "I") appariranno per attaccare o inseguire il gruppo.

Creature: In questa sala abitano tre spettri e una mummia. Gli spettri si muovono di sarcofago in sarcofago, spostandosi attraverso la pietra senza difficoltà, rimanendo in vantaggio in qualsiasi perlustrazione metodica dei sarcofagi che i PG potrebbero compiere. Se e quando i PG aprono il sarcofago indicato con la lettera "I", gli spettri attaccano in massa assieme ad Aoket, la mummia, senza essere intralciati dalle barriere.

➤ **Spettri (3):** pf 40, 47, 51; vedi *Manuale dei Mostri*, pagina 163.

➤ **Aoket:** Mummia Mnc7; pf 70; vedi Appendice.

Tattiche: Aoket, la mummia del sarcofago "I", un tempo era un onorato campione del tempio di Ashardalon. Come mummia non si muove molto, ma se viene svegliata, utilizza le sue capacità di mummia e di monaco e il suo legame necromantico di tipo II per contrastare i PG (vedi il riquadro laterale "Legame col cuore necromantico"). Se scacciata o ridotta a meno di 18 punti ferita, fugge fino all'area 24 (Livello 3) utilizzando il suo *elmo del teletrasporto* dalla forma di sciacallo.

Note sui sarcofagi: Di seguito sono indicate le particolarità di ogni sarcofago presente nell'area. La prima indicazione riguarda il materiale con cui è fatto il sarcofago, seguita dalle decorazioni del coperchio (se presenti) e infine dal suo contenuto.

- Pietra; elfo in armatura completa; vuoto.
- Pietra; elfa con tunica; fodero ornato con gemme (300 mo).
- Ferro; mezzorco in pantaloni; vuoto.
- Pietra; umanoide con testa di drago; protetto con trappola (vedi sotto).

➤ **Trappola a getto di fiamme:** GS 5; flusso di fiamme largo 30 cm e lungo 12 m infligge 5d6 danni da fuoco; tiro salvezza sui Riflessi (CD 13) per evitarla; Cercare (CD 25); Disattivare Congegni (CD 31).

e. Ferro; mezzelfa alata; vuoto ma si apre in una stanza segreta che contiene un forziere chiuso a chiave (Scassinare Serrature CD 22). Nel forziere ci sono 425 mo, 45 mp e una *bacchetta dei dardi incantati* (40 cariche).

f. Ferro; privo di decorazione; *pozione di cura ferite gravi*.
g. Pietra; elfa con mazza; zaffiro da 200 mo; protetto con trappola (vedi sotto).

➤ **Trappola ad ago avvelenato:** GS 6; +16 a distanza (1 più veleno olio di sangue verde); tiro salvezza sulla Tempra (CD 13) per evitare il veleno; danni 1 Cos/1d2 Cos; Cercare (CD 33); Disattivare Congegni (CD 31).

- h. Alcova vuota.
- i. Pietra; umana con tunica; vuoto.
- j. Pietra; umano in cotta di maglia; vuoto.
- k. Ferro; elfa senza volto; protetto con trappola (vedi sotto).

↗ **Trappola a sarcofago elettrificato:** GS 6; contatto infligge 5d10 danni da elettricità; tiro salvezza sui Riflessi (CD 14) per dimezzare; Cercare (CD 25); Disattivare Congegni (CD 30).

l. La mummia Aoket riposa qui, come indicato sopra (LI 9).

m. Pietra; gnomo in armatura completa; vuoto ma si apre in una stanza segreta che contiene una perla nera montata su una catena (350 mo), in mezzo a paramenti funerari.

n. Ferro; umanoide con testa di drago; vuoto.

o. Pietra; elfa con corazza di bande; vuoto.

p. Pietra; nano in pantaloni; braccialetto di diamanti (400 mo).

Tesoro: Vedi i singoli sarcofagi sopra e le proprietà di Aoket elencate con le sue statistiche nell'Appendice.

17. Scivolare via (LI 6)

All'apparenza non c'è niente di particolare che contraddistingua le aree indicate col numero 17. Se è una stanza, appare simile all'area 10. Se è un corridoio, nulla lascia intuire che nella zona indicata con la T ci sia una trappola. La maggior parte dei non morti corporei all'interno della Torre Notturna ne sanno abbastanza per evitare queste trappole.

Trappola: Un'area del pavimento quadrata con lato di 3 metri sprofonda ruotando su cardini caricati a molla, rivelando uno scivolo foderato di rasoi. Il passaggio attraverso lo scivolo conduce velocemente la vittima fino all'esterno della Torre Notturna a un'altezza di 45 metri sopra l'inesorabile terreno (se la trappola si trova al Livello 2) o di 36 metri sopra al terreno (se la trappola si trova al Livello 3). L'apertura dello scivolo è uno sportello che si apre verso l'esterno, difficile da individuare dall'interno (Cercare CD 36), impossibile da vedere dall'esterno, e difficile da aprire da fuori (Scassinare Serrature CD 28).

↗ **Trappola a scivolo foderato di rasoi:** GS 7; +10 mischia (1d4 rasoi per 1d4+5 danni per ogni attacco andato a segno), nessun tiro per colpire necessario per la caduta (15d6 danni se al Livello 2, 12d6 danni se al Livello 3); tiro salvezza sui Riflessi (CD 20) per evitare; Cercare (CD 31); Disattivare Congegni (CD 33).

18. In memoria

Questa porta è chiusa con una serratura buona (Scassinare Serrature CD 30).

Lungo la parete curva a sudest è appeso un arazzo che rappresenta una scena infernale, con in primo piano una folla di grandi umanoidi cornuti dalla pelle rossa, e sullo sfondo torri di ottone che fanno pensare a una immensa città. Sopra a tutto ciò, un gigantesco drago rosso vola nel cielo infuocato. Per il resto la stanza è vuota.

L'arazzo (del peso di 9 kg) è abbastanza prezioso (500 mo), ma soprattutto è ritenuto sacro da tutti i precedenti cultisti di Ashardalon. Se un qualsiasi abitante della Torre Notturna dovesse notare i PG mentre sottraggono l'arazzo,

non esiterà ad attaccare con un bonus al morale di +2 ai tiri per colpire e per i danni durante il primo round di combattimento.

19. Altare minore

Questa porta è chiusa con una serratura media (Scassinare Serrature CD 25).

Uno strato di polvere e detriti ricopre parzialmente un piccolo altare situato vicino alla parete nord.

Un tempo quest'area era un luogo di meditazione sulla perfezione di Ashardalon, ma attualmente è inutilizzata.

20. Altare minore

Questa porta è chiusa con una serratura buona (Scassinare Serrature CD 30).

Uno strato di polvere e detriti ricopre parzialmente un piccolo altare situato vicino alla parete ovest. I detriti sono stati spazzati via, rivelando un bassorilievo sul lato dell'altare.

Questa stanza è molto simile all'area 19, con l'eccezione del simbolo (un albero senza foglie) inciso sul lato dell'altare. Un nano riconosce subito che l'incisione è molto recente rispetto alla pietra antica di cui è fatto l'altare.

Il bassorilievo è il simbolo di Gulthias, ed è collegato con il suo *ricognitore* (vedi il riquadro laterale "Gulthias sta osservando" per ulteriori dettagli).

21. Cripta di Oggunon Sathaar (LI 11)

La porta di accesso a questa stanza è scolpita con teschi, punte, tentacoli, occhi e bocche. La porta è chiusa a chiave (Scassinare Serrature CD 30) e protetta con una trappola. Alcune parole in Draconico inscritte sopra l'architrave recitano: "Questo è il sepolcro di Oggunon Sathaar. Solo i folli ne oltrepassano la soglia."

↗ **Trappola a porta elettrificata:** GS 4; contatto infligge 3d10 danni; tiro salvezza sui Riflessi (CD 14) per dimezzare; Cercare (CD 25); Disattivare Congegni (CD 25).

Le piastrelle ingiallite che ricoprono il pavimento di questa stanza sono ormai rotte, e sulle pareti sono appesi i resti ammuffiti di vecchi arazzi, ormai troppo rovinati per riuscire a capire cosa raffiguravano. Un condotto di ferro del diametro di 1,5 metri emerge dal pavimento nell'angolo nordest. È sigillato con un battente metallico, scolpito in modo simile alla porta esterna.

Sfruttando il folle potere del *cuore*, Gulthias ha risvegliato i precedenti abitanti della Torre Notturna. A volte l'uso del suo potere oscuro non ha sortito gli effetti desiderati, come nel caso di Oggunon Sathaar.

Oggunon è stato tra i primi a essere risvegliato dal *cuore*, sotto forma di vampiro. Sfortunatamente aveva opinioni divergenti da quelle di Gulthias. Come ritorsione, Gulthias lo ha cremato (vedi Livello 5) e ha mischiato le sue ceneri a quelle di molti altri antichi cultisti dissidenti. In seguito Gulthias ha avuto un'idea, e ha utilizzato il



cuore per far tornare in vita le ceneri. Costretto dalla volontà di Gulthias rinforzata dal *cuore*, Oggunon (assieme ad altre creature) è ritornato in vita, orribilmente deformato nella mente e nel corpo.

Il battente metallico che copre il condotto viene aperto superando una prova di Forza (CD 15).

Creature: Oggunon Sathaar è una fauce gorgogliante vampirica (era un vampiro prima di perdere il suo status "umanoide") che abita nel condotto sigillato. Il condotto si estende da questo livello fino ai Livelli 3 e 4, ma questa è la sua unica apertura.

➤ **Oggunon:** Fauce gorgogliante vampirica; pf 48; vedi Appendice.

Tattiche: Oggunon combatte verticalmente nel condotto come se fosse su un terreno piano, sfruttando la sua capacità di movimenti del ragno. Un personaggio che tenta di attaccare o di difendersi a testa in giù mentre si trova sospeso all'interno del condotto (per esempio, appeso a una corda o levitando) subisce una penalità di -2 a tutte le azioni e alla Classe Armatura. A meno che Gulthias non gli ordini esplicitamente di salire, Oggunon preferisce restare vicino al fondo del condotto in forma gassosa, per poi tendere un'imboscata a quanti controllano il fondo del condotto. Dal momento che il condotto è stretto, soltanto un personaggio alla volta può entrare in mischia contro Oggunon, fornendogli allo stesso tempo metà copertura dalle armi a distanza e dagli oggetti che vengono lasciati cadere da sopra.

Tesoro: Mezzo sepolti dalla polvere e dalla sporcizia che ricopre il fondo del condotto a una profondità di 90 cm (la sporcizia serve come "bara" per Oggunon), ci sono 1.233 monete d'oro sparse, quattro spinelli rossi (gemme del valore di 100 mo ciascuna), un paio di guanti incredibilmente sottili e senza alcuna evidente cucitura (*guanti della Destrezza+2*) ancora infilati sulle mani scheletriche di una precedente vittima, *bracciali dell'armatura+2*, e un pacchetto a uso singolo di *polvere prosciugante*.

Modifica ad hoc dei PE: Se il gruppo riesce a sconfiggere Oggunon nonostante il suo vantaggio tattico, raddoppiare la ricompensa in PE.

22. Scala a chiocciola

La scala a chiocciola scende immersa nell'oscurità.

La scala conduce in basso al Livello 3, area 23.

23. Scala a chiocciola

La scala a chiocciola sale immersa nell'oscurità.

La scala conduce in alto al Livello 2, area 22.

24. Squadra di pulizia (LI 10)

Il pavimento è un pantano di pietre scheggiate, arazzi ammuffiti, pezzi di legno, vetro e melma. Alcune grandi creature albine si muovono tra lo sporco, apparentemente nel tentativo di pulire. Le creature sfoggiano un pelo bianco come la neve, quattro braccia che terminano con artigli, e zanne dall'aspetto pericoloso. La più grande di queste creature imponenti indossa una maschera di cuoio simile a un teschio.

Alcuni servitori girallon hanno iniziato a pulire questa stanza (vedi il riquadro laterale "Servitori girallon").

Creature: Una squadra di pulizia di girallon si trascina contro voglia attraverso la stanza, creando disordinati mucchi di detriti da portare via in seguito. La squadra di pulizia segue gli ordini brutali del capo mascherato (il capo girallon), che a sua volta agisce sotto il comando di Gulthias. (La museruola di cuoio a forma di teschio è un semplice segno della sua autorità.) Alcuni oggetti di valore sono stati riposti in un forziere mezzo sepolto dallo sporco nell'angolo più a nord-est.

Se interrotti in qualsiasi modo dai PG, i girallon attaccano selvaggiamente, contenti di lasciare il proprio lavoro in favore della lotta.

➤ **Girallon (6):** pf 50, 52, 52, 56, 62, il capo 76; vedi *Manuale dei Mostri*, pagina 96.

Tattiche: I girallon sono grandi creature con una portata di 3 metri che sfruttano appieno per compiere attacchi di opportunità contro i nemici che si avvicinano. Se possibile, due o tre girallon si uniscono per affrontare un solo personaggio concentrando i loro furiosi attacchi.

Se il capo viene ucciso, i girallon sono liberi dalla volontà di Gulthias, ma comunque non interrompono i loro attacchi assetati di sangue contro i nemici viventi; la carne fresca è abbastanza rara sotto la Torre Notturna.

Tesoro: Il forziere mezzo sepolto contiene oggetti che i girallon hanno ritrovato in questa stanza e in quelle vicine, che comprendono 430 mo, otto quarzi blu (gemme del valore di 10 mo ciascuna), una *borsa dei trucchi* (ruggi-

Servitori girallon

Gruppi di girallon che preferiscono il Sottosuolo alle montagne boschive non sono comuni, ma ne esistono. Parecchi anni fa, uno di questi gruppi è riuscito a penetrare nelle catacombe inferiori della Torre Notturna mentre stava inseguendo un *umber hulk* in fuga (considera to una prelibatezza tra i girallon del sottosuolo). Trovando l'ambiente di loro gradimento, i girallon resero un'ala delle catacombe la loro casa, ponendola come punto di partenza per le battute di caccia nei tunnel circostanti. Trascorsero anni di relativa tranquillità, che finirono con il ritorno di Gulthias.

Invece di sterminarli, Gulthias rese i girallon schiavi selezionando i capi del gruppo (quelli che gli altri girallon seguivano) e costringendoli a un regime di terrore. Gulthias utilizza i girallon, chiamati servitori, come forza lavoro molto più adattabile dei numerosi non morti minori che ha ai suoi ordini. Anche se la maggior parte dei girallon che vivono sotto la Torre Notturna sono schiavi, un gruppo è riuscito a ribellarsi ed è capeggiato da Thiff, un girallon intelligente (per quanto lo possa essere un girallon). Thiff ha il controllo delle catacombe ovest, dove continuano gli scontri tra il gruppo di Thiff e i non morti minori.

ne) e una *pozione di aiuto*.

Sviluppo: Uno scontro in quest'area attira il mohrg dell'area 26 dopo 1 round di combattimento, e i due girallon dell'area 25 dopo 2 round. Allo stesso modo, forti rumori (come grida o frastuono di combattimento) in una di quelle aree attirano questi girallon, a meno che non siano già stati sistemati.

25. Lapidì (LI 8)

Blocchi di pietra di tutte le dimensioni sono sparsi in questa stanza sotto un sottile strato di polvere. Alcuni sono perfettamente squadrati, ma molti mostrano segni dello scalpello dello scultore: teste, braccia, volti abbozzati e altre figure sono ancora visibili. Un tavolo da lavoro appoggiato alla parete est è pieno di comuni attrezzi per lavorare la pietra arrugginiti.

Questa stanza serviva per i molti metodi di tagliare la pietra, ma è rimasta inutilizzata per lungo tempo fino ai tempi più recenti. Un'analisi dei blocchi di pietra mostra che molti di essi sono in realtà delle lapidi, mentre altri presentano incisioni tradizionali. Uno o due sembrano combinare questi due aspetti.

Creature: Due girallon, inizialmente nascosti alla vista dai grandi blocchi di pietra, si sono allontanati dalla squadra di pulizia nell'area 24.

➔ **Girallon (2):** pf 56, 62; vedi *Manuale dei Mostri*, pagina 96.

Sviluppo: Uno scontro in quest'area attira i girallon dell'area 24 dopo 2 round di combattimento, a meno che non siano già stati sistemati. Allo stesso modo, uno scontro in quell'area attira questi due ritardatari dopo 2 round.

26. Vasche per conciare (LI 8)

Due rotonde vasche di metallo arrugginito occupano buona parte della superficie di questa stanza. Le vasche misurano ciascuna 3 metri di diametro e 1,2 metri di altezza. Una è vuota, mentre l'altra è piena di un liquido opaco che emana un soffocante odore aspro. Sulle pareti est e sud vi sono dei ripiani su cui si trovano dozzine di barattoli di vetro, coperti da uno spesso strato di polvere che rende difficile indovinarne il contenuto.

La vasca ancora piena nasconde un mohrg immerso in una soluzione di acqua e oli vegetali (estratti da corteccia tritata di quercia, sommacco e cicuta). Le vasche sono ideali per la conciatura delle pelli e per conservare piccoli organi. Infatti, ripulendo dalla polvere i barattoli sui ripiani, si nota che al loro interno vengono conservati organi dalla consistenza del cuoio di vari tipi. La soluzione per conciare non è pericolosa per le creature viventi in un breve periodo, ma un'esposizione prolungata di alcune ore uccide lentamente la pelle esposta.

Creature: Un mohrg trascorre la sua non vita pigramente immerso sotto la superficie di una delle vasche per conciare. Se viene disturbato in qualche modo (un viso che si sporge oltre il bordo per sbirciare conta come disturbo), il mohrg attacca, possibilmente ottenendo un'azione parziale gratuita grazie alla sorpresa.

➔ **Mohrg (1):** pf 91; vedi *Manuale dei Mostri*, pagina 131.

27. Sorveglianza inutile

Tutte le stanze indicate con questo numero sono simili.

Questa stanza apparentemente è vuota, tranne che per uno strato di detriti rocciosi e paramenti funerari ormai marci.

Al centro del pavimento è inciso il simbolo di Gulthias (vedi il riquadro laterale "Gulthias sta osservando"). La zona attorno al simbolo è stata pulita (Osservare CD 24, Cercare CD 16).

28. Scala a chiocciola

La scala a chiocciola scende immersa nell'oscurità.

La scala conduce in basso al Livello 4, area 29.

29. Scala a chiocciola

La scala a chiocciola sale immersa nell'oscurità.

La scala conduce in alto al Livello 3, area 28.

30. Santuario abbandonato

Il pavimento di questa stanza buia è ricoperto da uno spesso strato di polvere, simile a una neve grigia, anche se i piedi di molte creature hanno formato un sentiero in mezzo alla polvere. Addossata alla parete sudest c'è una scultura che raffigura un drago, realizzata con un marmo bianco dalle venature rossastre.

Come si può ben notare il santuario non è utilizzato.

31. Stanza per imbalsamazioni (LI 10)

Il pavimento di questa stanza è ricoperto da pezzi di vetro provenienti da vasi e barattoli, frammenti rocciosi, piccoli strumenti arrugginiti e parti anatomiche imbalsamate. Alcune grandi creature albine con quattro braccia si muovono tra lo sporco, apparentemente nel tentativo di pulire. La più grande di queste creature imponenti indossa una maschera di cuoio simile a un teschio.

I servitori girallon stanno pulendo questa stanza per imbalsamazioni ormai in rovina (vedi il riquadro laterale "Servitori girallon").

Creature: Come nell'area 24, una squadra di pulizia di girallon tenta in modo approssimativo di riordinare questa stanza, seguendo gli ordini del loro capo mascherato. Gli oggetti di valore sono stati ficcati in un sacco appeso a un gancio vicino alla porta nord. Vedi la descrizione dell'area 24 per indicazioni sulle tattiche della squadra di pulizia, se i girallon dovessero combattere contro i PG.

➔ **Girallon (5):** pf 51, 51, 53, 68, il capo 72; vedi *Manuale dei Mostri*, pagina 96.

Tesoro: Il sacco contiene oggetti raccolti in questa stanza e in quelle adiacenti, che comprendono 110 mp e cinque lapislazzuli (gemme del valore di 10 mo ciascuna).

Sviluppo: Uno scontro in quest'area attira gli oziosi wight dell'area 32 dopo 2 round. Allo stesso modo, forti

rumori provenienti dalle aree vicine attirano questi girallon, a meno che non siano già stati sistemati.

32. Stanza per imbalsamazioni (LI II)

Il pavimento di questa stanza è ricoperto da pezzi di vetro provenienti da barattoli, frammenti rocciosi, piccoli strumenti arrugginiti e parti anatomiche imbalsamate.

Questa stanza è simile all'area 31, ma i servitori girallon non sono ancora passati di qua.

Creature: Sei wight stanno frugando tra le macerie alla ricerca di qualche oggetto di valore. Attaccano i PG, se li incontrano in questa stanza (oppure se vengono richiamati dai rumori nell'area 31). Uno dei wight ha un legame necromantico di tipo II col cuore, che gli garantisce guarigione rapida 2.

➔ **Wight (6):** pf 23, 24, 26, 26, 28 (guarigione rapida 2), 41; vedi *Manuale dei Mostri*, pagina 183.

Tesoro: Cercando nelle tasche dei wight si può trovare un totale di 235 mo: il frutto della loro brama di ricchezze.

33. Chi l'ha detto?

A meno che tutti i PG non decidano di strisciare silenziosamente oltre la porta che conduce all'area 34 (Muoversi Silenziosamente CD 23), la creatura imprigionata li sente e comincia a chiamarli a gran voce in suo aiuto, prima in Draconico, poi in Comune. La voce promette di aiutare i potenziali soccorritori a portare a termine la loro attuale impresa. La voce dice ai PG di ignorare l'avvertimento inciso sulla porta: è una bugia posta qui da Gulthias per dissuadere chiunque dall'aiutare il prigioniero. Vedi la descrizione dell'area 34 per maggiori dettagli, in caso i PG iniziassero una conversazione con Rhunad restando in questo corridoio.

Sviluppo: Una conversazione prolungata, specialmente se tenuta ad alta voce, può attirare Sutura dall'area 36 dopo 4 round, a discrezione del DM. Nel caso in cui accada (vedi area 36 per ulteriori dettagli), Rhunad dice: "Oh, sì! Attenzione al Signor Sutura!" Nel round successivo a quello in cui arriva Sutura, entrano in scena i suoi due servitori girallon "speciali".

34. Volta di Rhunad (LI variabile)

Sulla porta di accesso a questa stanza è incisa una rosa. La porta è chiusa a chiave (Scassinare Serrature CD 30) ed è protetta con una trappola. Parole in Draconico incritte sopra l'architrave recitano: "Rhunad è sepolto qui. Lasciatelo riposare in pace."

➔ **Trappola a fulmine:** GS 6; lampo largo 3 m e lungo 6 m che infligge 5d6 danni da elettricità; tiro salvezza sui Riflessi (CD 13) per evitare; Cercare (CD 31); Disattivare Congegni (CD 31).

La polvere nasconde i disegni sulle piastrelle porpora del mosaico che copre il pavimento, le pareti e il soffitto di questa stanza. Un cerchio del diametro di 3 metri è inciso sul pavimento, intarsiato d'argento. Una stella a cinque punte è incisa all'interno del cerchio, intarsiata con polvere luccicante. Al centro giace un umanoide orribilmente scarno, simile a un avvoltoio.

Questa stanza ha magicamente bloccato un demone per secoli.

Creature: Il demone bloccato qui è un vrock che risponde al nome di Rhunad. Durante la sua prima ascesa al potere avvenuta secoli fa, Gulthias ha imprigionato qui un demone utilizzando un potente vincolo magico (pensando che prima o poi avrebbe potuto averne bisogno).

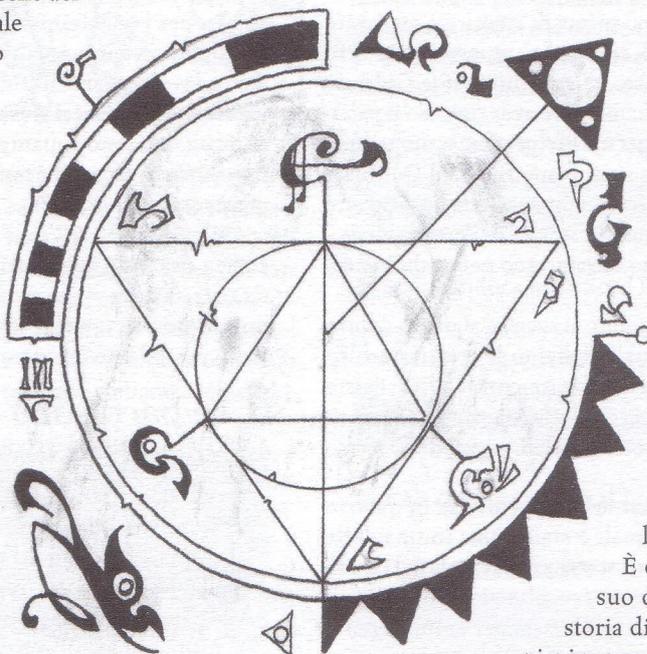
Durante il tempo trascorso da allora, Gulthias si è virtualmente dimenticato del demone.

Dal canto suo, Rhunad desidera disperatamente andarsene. Se un altro agente fisicamente o magicamente infrange il pentacolo, Rhunad è libero di andarsene. Attaccare Rhunad in qualsiasi modo corrisponde a rompere il pentacolo.

Rhunad implora gli avventurieri di liberarlo, offrendo in cambio di rivelare le debolezze di Gulthias.

È completamente onesto nel suo desiderio di spiattellare la storia di Gulthias e nei suoi attuali piani per guadagnarsi la libertà. Se Rhunad è convinto che i PG lo libereranno in cambio di informazioni (il modificatore di Rhunad a Percepire Inganni è +13, nel caso i PG tentino di raggiarlo), fornirà le seguenti indicazioni:

- Le informazioni fornite nel paragrafo "Background dell'avventura" e le seguenti rivelazioni. Da notare che queste informazioni sono ciò di cui Rhunad è a conoscenza. È possibile che non corrispondano alla verità, ma Rhunad è convinto di ciò che dice al gruppo.
- Ashardalon era un drago rosso così potente che i mortali lo veneravano. La Torre Notturna era un tempio dove vivevano i suoi cultisti, i quali iniziarono a impazzire quando fu mortalmente ferito in un combattimento contro un circolo di potenti e antichi druidi capeggiati da una donna di nome Dydd.
- Non è chiaro cosa sia accaduto al corpo di Ashardalon, ma il cuore del grande drago è stato prelevato e posto nel nucleo ben protetto della Torre Notturna,



l'ultima vestigia del culto di Ashardalon. Gulthias, il capo dei cultisti, aveva notato che una parte del potere del drago era ancora contenuto nel cuore.

- I cultisti decisero di seguire Ashardalon nella morte, e così, nel corso degli anni successivi, conformemente al rituale trasformarono il tempio in una catacomba. Infine, da tutto ciò derivò un suicidio di massa, che avvenne in perfetta sincronia col battito del cuore. Poi successe una cosa molto strana. È possibile che responsabile ultimo sia un enigmatico agente proveniente da un altro piano, ma qualunque sia stata la causa, il suicidio di massa ha "rianimato" il cuore sovraccaricandolo di energia negativa.
- Gulthias, in qualità di capo dei cultisti, fu portato alla non morte dalla sua vicinanza col cuore. Infatti, aveva ottenuto uno strano legame col cuore che ora era magico, dal quale era riuscito ad assorbire un indicibile potere negativo. Iniziò a utilizzare il potere per risvegliare gli altri cultisti alla non vita. Il suo scopo era di "ricostituire" il culto di Ashardalon, ma con una nuova prospettiva di non morte.
- Sfortunatamente, Gulthias si ritrovò impalato al suolo in un luogo lontano prima di riuscire a realizzare il suo piano. Per secoli ciò sembrò rappresentare la fine del culto non morto, ma recentemente Gulthias ha fatto ritorno. Qualcuno deve aver rimosso il paletto di legno che lo aveva trafitto per così tanto tempo.
- Chi può sapere quale sia il piano finale di Gulthias? Lui è pazzo; potrebbe voler "resuscitare" o ritrovare Ashardalon, per liberare lo spirito del grande drago da qualsiasi inferno ultraterreno nel quale è andato a finire.
- Il nucleo, dove è custodito il cuore, è sigillato contro le intrusioni accidentali. Soltanto le creature incorporee possono entrare e uscire con facilità. Esiste una chiave, una magica *chiave del drago*, che, se inserita nella porta alla base del nucleo, permette l'accesso agli esseri corporei.
- Per sicurezza, la *chiave del drago* è divisa in quattro parti, ognuna delle quali è stata posta in una delle quattro catacombe sottostanti, consacrando. Le singole parti devono essere raccolte ai quattro angoli delle catacombe, unite e utilizzate per aprire la porta del nucleo.

➔ **Rhunad:** Vrock (demone); pf 60; vedi *Manuale dei Mostri*, pagina 45.

Sviluppo: Se liberato, Rhunad si offre di accompagnare temporaneamente il gruppo per guidarli alle catacombe. La sua non è un'offerta attendibile, in quanto invece di aiutare i PG li attaccherà alle spalle proprio mentre si troveranno a combattere contro altri nemici. Se i PG declinano la sua offerta, Rhunad scolla le spalle e si teletrasporta altrove. Egli, tuttavia, è un demone, e i demoni non rinunciano così facilmente: è tortuosamente curioso riguardo ai PG e, non avendo nient'altro da fare, li seguirà di nascosto. Quando i PG si scontreranno con i successivi nemici (oppure in un momento deciso dal DM), Rhunad appare e attacca il personaggio che con lui si è dimostrato il più scortese nei loro precedenti approcci. Se i punti ferita di Rhunad scendono sotto 30, si teletrasporta via con la sua azione successiva, dicendo solamente: "Sei segnato, e l'Abisso ti attende."

35. Paradiso dell'imbalsamatore

Posizionate disordinatamente in questa stanza, ci sono delle vasche dalla forma di bara piene di un liquido dall'odore acre; in effetti, alcune sono state rovesciate, versando sul pavimento un minerale biancastro dall'odore pungente e parecchi cadaveri parzialmente conservati. L'intera parete nordovest è coperta di scaffali pieni di piccoli utensili, barattoli, imbottiture di lino e quelle che sembrano borse di segatura.

Dopo la scomparsa di Ashardalon, l'imbalsamazione divenne uno dei metodi con cui i cultisti si preparavano alla morte. Un personaggio che supera una prova di Alchimia (CD 15) riconosce che il minerale in polvere fuoriuscito dalle vasche è carbonato di sodio, una miscela di sale e soda. Un personaggio con Conoscenze (religioni), o un'altra abilità Conoscenze appropriata, riconosce che questa sostanza è importante per l'imbalsamazione in alcuni culti religiosi (non è necessaria alcuna prova).

Sicuramente, gli scaffali sono pieni di altri oggetti necessari per l'imbalsamazione, come ganci, piccole lame, barattoli non cerimoniali che contengono organi estratti dai cadaveri, pezzi di lino e segatura. Fortunatamente, nessuno dei cadaveri trovati nelle vasche è una mummia animata, ma sono soltanto i corpi conservati dei cultisti morti ormai da molto tempo. Ci sono sette cadaveri in questa stanza.

Sviluppo: Se i PG non si preoccupano di esplorare la stanza restando in silenzio (Muoversi Silenziosamente CD 21), Sutura viene a controllare cosa sta succedendo dopo 2 minuti (a meno che non sia già stato richiamato in un precedente incontro).

36. Le parti sono parti (LI 9)

Allineati alle pareti della stanza ci sono dei tavoli da lavoro, alcuni mezzo distrutti e ricoperti di polvere, altri completamente ordinati e puliti. Sui tavoli sono stati appoggiati oggetti per tagliare e cucire, simili a quelli che si possono trovare nella bottega di un sarto. Alle pareti sono appesi numerosi rotoli di filo da sutura, tutti in parte utilizzati. Piccoli pezzi di cavi, fili metallici e cinture di ferro sono mischiati indiscriminatamente con ossa, braccia e gambe conservate, e altre disgustose parti anatomiche. Nel centro della stanza c'è una lastra di pietra inclinata e scavata in modo da poter accogliere nel suo incavo una creatura umanoide molto grande. Fili metallici di varie dimensioni sono posati sulla lastra, assieme ad altre non identificabili parti di strani macchinari.

I Figli di Ashardalon, molto tempo addietro, erano bambini mezzo-draghi depravati che vivevano nel tempio in virtù di un presunto (e possibilmente reale) legame di sangue con l'antico Ashardalon stesso. Di conseguenza, erano considerati sacri dai cultisti, ma quasi nessuno di essi mostrò mai un reale interesse nel diventare un membro attivo della gerarchia del tempio. Molti se ne andarono, ma alcuni rimasero perché la loro sacralità avrebbe permesso loro di continuare a essere serviti.

Apparentemente, questa stanza fu allestita nel tentati-



37. In libertà (LI 10)

Questa stanza è piena di lino scartato, pezzi di filo da sutura, ossa infrante e, più in generale, un ammasso di rifiuti che potrebbe essere stato generato da una forgia nanica che lavora con un primitivo guaritore.

In aggiunta ai cumuli di spazzatura generati dall'area 36, in questa stanza trascorrono il loro tempo due golem di carne speciali, a meno che non siano già stati richiamati in aiuto da Sutura (vedi area 36).

Creature: Questi golem di carne sono relativamente freschi, poiché sono stati costruiti da Gulthias dopo il suo ritorno utilizzando due pagine del *libro della carne*. Sono ovviamente assemblati con parti di cadaveri umani e di girallon, come si può notare dai pezzi di pelliccia bianca e, ancora più importante, dalle quattro braccia (che permettono loro di compiere quattro attacchi di schianto; per tutto il resto, possiedono le capacità dei golem di carne standard). Seguono sempre Sutura nella stanza vicina per combattere, anche quando Sutura decide di uscire dalla sua stanza in cerca di guai in giro.

➤ **Golem di carne (2):** pf 49, 55; 4 schianti +10 mischia; vedi *Manuale dei Mostri*, pagina 101.

vo di rendere la carne più resistente al trascorrere del tempo. I tentativi di Gulthias ebbero in parte successo, ed egli donò il frutto delle sue ricerche a uno dei tanti Figli di Ashardalon. Sutura ne fu il risultato: un golem di carne mezzo-drago i cui poteri speciali sono il risultato diretto dell'utilizzo che Gulthias ha fatto di una pagina del *libro della carne*. Da quando è tornato, Gulthias ha creato due servitori speciali per Sutura, che solitamente risiedono nell'area 37.

Creature: Sutura, il golem di carne mezzo-drago, è una creatura da incubo formata da membra cucite insieme che incorpora ciò che sembrano essere parti anatomiche della taglia di un ogre con parti di taglia umana, e quest'ultime in particolare presentano scaglie ed evidenti caratteristiche draconiche. A meno che non sia stato precedentemente richiamato da rumori provenienti da qualche parte su questo livello, Sutura rimane in silenzio nell'angolo inferiore a nord-est della stanza, nascosto alla vista di chiunque varchi la porta nord. Sutura attacca tutto ciò che entra in questa stanza, con l'eccezione di non morti e girallon.

➤ **Sutura:** Golem di carne mezzo-drago; pf 96; vedi Appendice.

Tattiche: Sutura usa al meglio la sua arma a soffio infuocata, nel tentativo di comprendere nel cono il maggior numero possibile di PG. I due golem di carne dell'area 37 entrano nella stanza nel round successivo a quello in cui il mezzo-drago utilizza la sua arma a soffio per la prima volta, allo scopo di intercettare il gruppo.

Tesoro: Nascosto in una cavità sotto il doppio fondo di uno dei tavoli da lavoro (Cercare CD 26) c'è un tomo unico: un *libro della carne* (vedi Appendice), la cui magia spiega la presenza qui di questi golem di carne notevolmente più potenti della norma.

Modifica ad hoc dei PE: Se il gruppo sconfigge contemporaneamente Sutura e i suoi due compagni, aumentare del 50% la ricompensa in PE.

38. Scala a chiocciola

La scala a chiocciola scende immersa nell'oscurità.

La scala conduce in basso al Livello 5, area 39.

39. Scala a chiocciola

La scala a chiocciola sale immersa nell'oscurità.

La scala conduce in alto al Livello 4, area 38.

40. Colombario

Urne di tutte le dimensioni coprono praticamente ogni centimetro di spazio disponibile sul pavimento, eccezion fatta per un percorso ripulito largo 1,5 metri che collega le tre porte. La maggior parte delle urne sono rotte o rovesciate, e hanno versato sul pavimento di pietra una cenere sottile mescolata a ossa carbonizzate. Tutto è tranquillo, anche se l'aria qui è piuttosto polverosa.

La stanza è in completo disordine: nessun servitore girallon è ancora entrato qui per ripulirla. Una ricerca rivela che molte delle urne recano inciso un nome, sempre in Draconico. Stranamente, una volta tradotti, molti dei nomi sembrano essere di origine elfica, ma cercando si possono trovare rappresentanti di ogni razza.

Questi sono i resti dei cultisti che vennero uccisi nel Crematorio (area 45) e che ancora non sono stati riportati alla vita dal *cuore*. Considerando il ritorno di Oggunon, Gulthias potrebbe decidere di non tentare nuovamente di impartire la non vita a ceneri mischiate, specialmente nel caso in cui un tempo fossero stati non morti (anche se nessuno in questa stanza lo è stato).

41. Colombario

Il contenuto di questa stanza è simile a quello della precedente: urne piene di ceneri e di ossa carbonizzate, la maggior parte delle quali sparpagliate sul pavimento.

In questa stanza non c'è niente che sia degno di nota, tranne che per i resti dei cultisti morti.

42. Colombario sorvegliato

Il pavimento di questa stanza è quasi completamente ricoperto da urne. Molte sono cadute e si sono rotte. Un percorso ripulito collega le due porte.

Come l'area 40, questa stanza è piena dei resti dei cultisti morti. Inoltre, contiene il simbolo di Gulthias (vedi il riquadro laterale "Gulthias sta osservando") inciso nel centro del soffitto (Osservare CD 24, Cercare CD 16).

43. Riordinare (LI 2)

Umanoidi dai corpi imputriditi, alcuni così marci da lasciar intravedere le ossa, si muovono per la stanza raddrizzando le urne rovesciate e raccogliendo le ceneri in un grosso sacco.

Un gruppo aggiunto alla regolare squadra di servitori sta ripulendo questo colombario.

Creature: Non tutti i non morti che si trovano nella Torre Notturna rappresentano una terribile minaccia, come, ad esempio, questi cinque zombi incaricati di aiutare i servitori girallon. Gli zombi continuano il loro lavoro, ignorando i PG a meno che non vengano attaccati, nel qual caso si difenderanno come possono. Uno scontro in questa stanza metterà in all'erta gli zombi, il girallon e il mohrg dell'area 44, che prepareranno un'imbo-scata.

➤ **Zombi** (5): pf 16 ciascuno; vedi *Manuale dei Mostri*, pagina 189.

44. Pulito e ordinato (LI 9)

Urne di tutte le dimensioni sono state addossate alle pareti di questa stanza. Sembra che il contenuto delle urne precedentemente rovesciate sia stato raccolto in un grande mucchio di cenere, ossa bruciate e frammenti di urna.

In confronto alle stanze precedentemente descritte, questo ambiente sembra abbastanza ordinato.

Creature: Ci sono tre zombi, un girallon e un mohrg impegnati nella pulizia di questa stanza. Se i PG hanno ucciso gli zombi dell'area 43, le creature che lavorano qui li avranno sentiti e, in questo caso, si preparano ad attaccarli appena aprono la porta, guadagnando un'azione parziale grazie alla sorpresa.

➤ **Zombi** (3): pf 16 ciascuno; vedi *Manuale dei Mostri*, pagina 189.

➤ **Girallon** (1): pf 53; vedi *Manuale dei Mostri*, pagina 96.

➤ **Mohrg** (1): pf 90; vedi *Manuale dei Mostri*, pagina 131.

45. Crematorio (LI 11)

Una colonna di fuoco terribilmente rumorosa arde nel centro di questa stanza dalla forma di mezzaluna. Le fiamme arrivano quasi a raggiungere il soffitto, a circa 12 metri di altezza. Il soffitto è coperto da un mosaico di figure astratte, ma le piastrelle sono talmente bruciate da essersi staccate in più punti, lasciando ampie aree scoperte. Il pavimento è coperto da uno strato di cenere e ossa carbonizzate alto 30 centimetri, ma mucchi e cumuli più alti sono disseminati qua e là. Lo sgradevole odore di carne bruciata è molto forte.

Il crematorio si è occupato dei resti mortali di molti cultisti che vivevano nel vecchio tempio e nelle aree circostanti. Una fiamma soprannaturale, circondata da mucchi di cenere, brucia al centro della stanza, e funge da fornace per il crematorio della Torre Notturna.

Creature: La fornace è in realtà un elementale del fuoco vincolato in questa stanza. Quando non si muove, resta immobile nella posizione descritta sopra. Se Gulthias è venuto a conoscenza della presenza dei PG attraverso un *ricognitore* situato in una stanza adiacente, ha ordinato all'elementale di attaccare quanti corrispondono alla descrizione dei PG, non appena entrano nella stanza.

Tattiche: L'elementale ha una portata di 4,5 metri. Per via della sua posizione iniziale, minaccia l'area immediatamente all'interno di entrambe le uscite di questa stanza. Inoltre, i PG che entrano nella stanza possono essere sorpresi (se non considerano le fiamme come una minaccia attiva). Allo stesso modo, i personaggi che corrono per attaccare l'elementale sono soggetti ad attacchi di opportunità.

➤ **Elementale del fuoco Anziano (Enorme):** pf 204; vedi *Manuale dei Mostri*, pagina 77.

Tesoro: Cercare tra la cenere per 10 minuti porta alla luce 240 mp, un granato viola da 500 mo, uno *scudo di fortificazione leggera*+2 e una *pozione di Carisma*.

46. Accesso alle catacombe

Questa stanza è stata spazzata, e i detriti raccolti sono ammassati lungo le pareti. Un condotto del diametro di 3 metri sprofonda nell'oscurità, forando il pavimento lastricato. Alcuni pioli di ferro, affissi alla parete interna del passaggio, permettono la discesa.

La scala di ferro conduce alla sottostante area 48. I pioli sembrano molto vecchi, e alcuni sono coperti di ruggine, ma sono abbastanza solidi da sopportare il peso di una persona che li utilizzi nel modo appropriato.

Sviluppo: Non c'è nessuna creatura a guardia dell'ingresso alle catacombe. Se Gulthias è a conoscenza degli attuali movimenti del gruppo per averli spiati attraverso il simbolo del *ricognitore* nella stanza su questo livello (area 42), a discrezione del DM, potrebbe spedire un drappello d'assalto contro i PG in questo momento oppure attaccare lui stesso se il gruppo sembra vulnerabile (Gulthias fa in modo, però, di non trovarsi mai in vero pericolo). In alternativa, si può concedere una pausa ai PG e lasciarli passare di qui illusi.

Le varie stanze indicate con questo numero sono state saccheggiate dai girallon in libertà, e non rappresentano una minaccia.

52. Guardiani girallon (LI 10)

Più stanze sono indicate con questo numero. I guardiani girallon montano la guardia contro le incursioni dei non morti privi di intelletto.

Quest'area puzza di urina e di pelliccia sporca. Pelli non trattate di strani animali sono state ammucchiate sul pavimento, e vengono usate come rozzi materassi. Ossa di piccoli animali di vario tipo sono state gettate qua e là, e recano evidenti segni di morsi.

Creature: I sei girallon che vivono in questa stanza attaccano i non morti a vista, ma esitano prima di affrontare creature viventi come i PG. Benché i girallon siano delle bestie, la loro sorpresa nel vedere i PG per la prima volta permette ai personaggi di fare la prima mossa.

Questi girallon fanno parte di una piccola comunità che non è stata sottomessa da Gulthias (una prova di Intelligenza contro CD 13 rivela l'assenza della museruola dei servitori su questi girallon, e in generale la loro miglior salute e pulizia). Una prova di Empatia Animale (con una penalità di -4 contro queste bestie) o una prova di Carisma contro CD 13 fa in modo che i girallon si ritirino, permettendo il passaggio degli avventurieri. D'altra parte, i girallon non si sottrarranno dal combattere contro i personaggi aggressivi e quelli che tentano di mettere le mani sul loro tesoro.

➤ **Girallon (6):** pf 53, 53, 53, 55, 55, 60; vedi *Manuale dei Mostri*, pagina 96.

Tattiche: Come al solito, i girallon utilizzano la loro portata di 3 metri per avvantaggiarsi nei combattimenti in mischia contro i PG di taglia Media o inferiore.

Sviluppo: Se ha luogo un combattimento, cinque girallon si scontrano con i personaggi, mentre il sesto tenta di sgattaiolare via per richiamare i rinforzi che vivono nell'area 53, a meno che non siano già stati richiamati o sconfitti dai PG. Essi arrivano dopo 3 round, assieme a quello che li ha chiamati. Questo avvertimento non sveglia i girallon che si trovano nelle altre aree indicate col numero 52, ma il suono del combattimento mette in guardia tutti i girallon della catacomba ovest.

Tesoro: Ogni stanza indicata con questo numero ha un assortimento di tesori che i girallon hanno rubato dalle cripte vicine. Una ricerca di 10 minuti rivela 6d10x100 mo, 1d8 gemme da 20 mo e 1d4 oggetti magici minori (per determinare questi oggetti, tirare sulla prima colonna della Tabella 8-2, a pagina 179 della *Guida del DUNGEON MASTER*), nascosti in mezzo alla sporcizia che ricopre il pavimento.

53. Lotta per il cibo (LI 10)

Creature: Questa stanza è simile all'area 52, tranne per il fatto che qui sono stipati nove girallon. Questi sono pronti a intervenire alle richieste di rinforzo provenienti dai guardiani girallon delle aree indicate col numero 52 o alle urla di Thiff nella stanza 55. Se vengono richiamati altrove e sconfitti, la stanza resta vuota. Come nell'area 52, questi girallon permettono il passaggio dei PG con una prova riuscita di Empatia Animale (con una penalità



47. Accesso alle catacombe

Questa stanza ha la stessa funzione dell'area 46, con la sola eccezione che il condotto conduce all'area 49.

48. Ingresso alla catacomba ovest

Un mucchio di cenere, ossa rotte, pezzi di roccia e sporcizia alto 30 centimetri è posto sotto un condotto del diametro di 3 metri che si apre sul soffitto. Il cumulo reca numerose impronte di mostri e di scheletri. Un intenso odore di morte permea la stanza.

Con l'eccezione del simbolo di Gulthias inciso sulla parete nord (vedi il riquadro laterale "Gulthias sta osservando"; Osservare CD 24, Cercare CD 16), la stanza è vuota. Alcuni pioli di ferro all'interno del condotto permettono la risalita, portando all'area 46.

49. Ingresso alla catacomba est

La stanza è simile all'area 48, anche per quanto riguarda il simbolo di Gulthias. L'unica differenza è che il condotto nel soffitto conduce all'area 47.

50. Riposa in pace

Nicchie immerse nell'ombra e larghe 3 metri si aprono su entrambi i lati di questo corridoio che va da nord a sud. Mucchi di ossa giacciono all'interno di ogni nicchia, e tutto è ricoperto da uno spesso strato di polvere.

Queste nicchie contengono i resti dei vecchi cultisti che Gulthias non ha riportato alla non vita.

51. Cripta saccheggata

Le porte di pietra scolpita (con varie immagini di un drago in volo), che danno accesso alle aree indicate con questo numero, sono state forzate o sfondate.

Al centro del pavimento piastrellato si trova un sarcofago aperto.

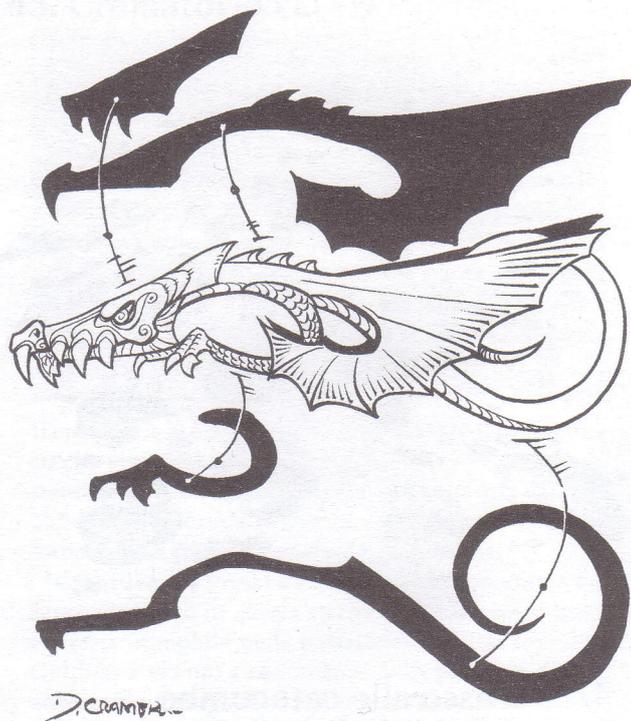
di -4) o di Carisma (CD 13), ma i personaggi guadagnano un bonus cumulativo di +2 per ogni precedente prova di Empatia Animale effettuata con successo contro i girallon nella catacomba ovest.

➔ **Girallon (9)**: pf 54, 54, 54, 54, 55, 55, 55, 60, 60; vedi *Manuale dei Mostri*, pagina 96.

Tesoro: Come nell'area 52.

54. Gruppo di girallon (LI 12)

Questa sala larga 6 metri serve come tana per un gruppo di grandi carnivori. Il pavimento è coperto da ossa masticate, pezzi di carne putrescente e pelli non conciate. Una dozzina o più di creature dal pelo bianco, molte più grandi di un umano insieme ad alcune più piccole, stanno dormendo e giocando.



La chiave del drago

Inizialmente la *chiave del drago* è divisa in quattro parti. Queste possono essere trovate nelle aree 55, 63, 65 e 68. Le singole parti, opportunamente unite, formano un'unica chiave dall'aspetto di un drago stilizzato. La chiave serve per aprire la "seratura" che si trova in entrambe le aree indicate con il numero 74, e permette l'accesso al nucleo della torre.

Modifica ad hoc dei PE: Se i PG raccolgono tutti i pezzi della *chiave del drago* e li uniscono per usarli nel nucleo, garantire loro i PE per un incontro con GS 9.

Questa è la tana principale dei girallon che continuano a risiedere entro i confini della Torre Notturna e che non sono stati sottomessi da Gulthias (vedi il riquadro laterale "Servitori girallon").

Creature: Di solito nella stanza sono presenti diciotto girallon, ma solo dodici sono combattenti. I restanti sono troppo giovani per riuscire a difendersi. I dodici girallon adulti si muovono per difendere i piccoli, ma non attaccano i PG a meno che non siano questi a fare la prima mossa.

➔ **Girallon (12)**: pf 47 (media); vedi *Manuale dei Mostri*, pagina 96.

Sviluppo: Uno scontro qui richiama immediatamente tutti i girallon rimasti nell'area 53 dopo 1 round; e Thiff con il suo gruppo dall'area 55 dopo 2 round.

Tesoro: Come nell'area 52.

55. Thiff la Scaltra (LI 7)

Un mucchio di pietre contro la parete sud ricorda una sedia, realizzata per una grande creatura. Pelli parzialmente conciate pendono lungo le pareti, mostrando dei rozzi disegni scarabocchiate. Un basso ripiano di pietra vicino alla sedia contiene un bizzarro assortimento di ninnoli. Le pareti dell'angolo sudest sono state sfondate molto tempo fa, rivelando un tunnel naturale dietro di esse.

In questa stanza vive il capo dei girallon liberi. Come si addice a una girallon con intelligenza superiore, la tana è meno bestiale di quelle degli altri girallon. Le pelli trattate con il fumo mostrano disegni fatti da lei stessa, mentre lo strano assortimento di oggetti ammicchiati sul ripiano evidenziano chiaramente la sua curiosità (vedi "Tesoro" per maggiori dettagli).

Creature: Thiff e il suo compagno (un girallon standard, anche se considerato un capo) solitamente si trovano qui. Thiff è responsabile dell'organizzazione dei girallon liberi che vivono sotto la Torre Notturna, ed è la sua politica che li mantiene liberi.

Il suo gruppo ha vissuto qui per parecchio tempo, da prima che Gulthias facesse ritorno, e sono quindi riluttanti ad andarsene, anche se Thiff sta valutando questa possibilità. L'apparizione dei PG, dopotutto, potrebbe au-

mentare le probabilità che i girallon non debbano andarsene.

Parlare con Thiff: Thiff ha raggiunto la sua posizione di comando grazie a un punteggio di Intelligenza pari a 8 (invece del punteggio pari a 3 più comune tra i girallon). Conosce il Sottocomune, e se ne ha la possibilità, cercherà di comunicare con i personaggi anziché combattere (sempre che i PG non abbiano già ucciso il 25% o più dei girallon liberi che vivono nella catacomba ovest). Thiff conosce:

- Tutte le informazioni attribuite a Rhunad nell'area 34, anche se le riferisce più stocicamente.
- Un pezzo della *chiave del drago* è attualmente nella sua collezione di strani oggetti, ed è disposta a cederla ai PG se promettono di uccidere Gulthias. Afferma che il suo gruppo è riuscito a rimuoverla da una volta a nord (area 56), e che quanti l'hanno trovata sono stati uccisi o menomati dalla trappola che la proteggeva. Thiff non ha intenzione di cedere altri pezzi del suo tesoro, ma potrebbe negoziare gli oggetti più interessanti in possesso dei PG.
- Infine, offre di mandare il capo che l'assiste in questa stanza come alleato dei PG. Questi può aiutare il gruppo contro le minacce delle catacombe e contro Gulthias nel nucleo.

➔ **Girallon (2)**: Thiff, Int 8, pf 54; capo, pf 67; vedi *Manuale dei Mostri*, pagina 96.

Sviluppo: I girallon utilizzarono il passaggio naturale a sudest quando penetrarono per la prima volta nelle catacombe. Continuano a utilizzarlo nelle loro scorrerie di caccia nel Sottosuolo.

Questo oscuro tunnel conduce al di fuori degli obiettivi di questa avventura. I personaggi che testardamente percorrono l'accidentato percorso troveranno chilometri e chilometri di tunnel immersi nell'oscurità. A discrezione del DM, questi tunnel possono servire come collegamento con altre, future avventure.

Tesoro: Su un ripiano è esposta una serie di oggetti interessanti, saccheggiati dalle cripte circostanti. L'oggetto

più importante, dal punto di vista dei PG, è un pezzo di una chiave. Tra gli altri oggetti ci sono alcune piccole sculture senza valore o pezzi di metallo e di vetro, tre *posizioni di cura ferite gravi*, una verga cava di vetro riempita a metà di sabbia (una *bacchetta del sonno* con 22 cariche), un'ascia da battaglia dell'esplosione di ghiaccio+1 e un *kukri affilato*+2.

Modifica ad hoc dei PE: Se i PG riescono a trattare pacificamente con i girallon parlando con Thiff, ricevono il doppio dei PE che avrebbero guadagnato combattendo con le creature fino alla morte.

56. Trappola scattata, volta vuota

La porta di pietra di questa stanza giace sul pavimento frantumata in piccoli pezzi.

Al centro della stanza c'è un piedistallo distrutto. La stanza piastrellata è completamente annerita come se a causa di un calore molto elevato. Sulle pareti si possono scorgere i contorni delle figure di grossi umani, come se i loro corpi avessero in qualche modo protetto i muri da una violenta esplosione avvenuta al centro della stanza, creando "profili da esplosione".

La trappola sul piedistallo è stata fatta scattare e la chiave è stata portata via: adesso si trova nell'area 55 in mano a Thiff, a meno che i PG non l'abbiano già trovata.

57. Catacomba nord (LI 12 o 13)

In questa zona è stata scavata nella roccia una fitta rete di corridoi. Alcuni sepolcri sono stati ricavati nelle pareti a un'altezza di 60 centimetri. Alcuni sono chiusi da mattoni, altri da lastre di granito, ma molti sono aperti. Le ossa, unici resti degli umani qui sepolti, sono chiaramente visibili all'interno dei loculi aperti.

Molti dei cultisti riposano qui, morti. Altri, invece, vagano in uno stato di non morte.

Creature: Quattro mohrg vagano per l'intera lunghezza della contigua catacomba indicata con questo numero. Inizialmente, giacciono in un angolo, apparentemente morti come tutti gli altri cultisti, ma se sentono o vedono i personaggi (con i loro modificatori di Ascoltare +12 e Osservare +12), si avvicinano e attaccano, incuranti del fatto che il potere dei PG li travolgerà molto facilmente. A meno che non siano stati preventivamente incitati, quando i personaggi arrivano i mohrg si trovano nei punti contrassegnati con la lettera "m".

Tattiche: I mohrg paralizzano i PG con le loro terribili lingue. Una volta certi di aver attirato l'attenzione del golem delle lapidi descritto sotto, lasciano il nemico paralizzato alla sua mercé.

➔ **Mohrg (4):** pf 90 ciascuno; vedi *Manuale dei Mostri*, pagina 131.

Tesoro: Una ricerca accurata all'interno di ogni sepolcro (un lavoro che richiede 30 minuti) porta alla luce 2.000 ma, due perle argentate (100 mo ciascuna), una pergamena con *suggestione di massa*, un bastoncino di corteccia di betulla argentata (una *bacchetta della luce*) e una *campana dell'apertura*.

Sviluppo: Qualsiasi rumore di scontro qui attira il golem delle lapidi dell'area 58 dopo 2 round. I mohrg e il golem delle lapidi combattono insieme per sconfiggere i PG.

58. Golem delle lapidi (LI 8)

La stanza è completamente priva di mobili e di caratteristiche degne di nota, con l'eccezione di una linea di simboli decorativi che attraversa le pareti a un'altezza di 1,2 metri.

Inciso tra gli altri simboli che decorano la stanza c'è il simbolo di Gulthias (Osservare CD 24, Cercare CD 16), collegato al suo *ricognitore* (vedi il riquadro laterale "Gulthias sta osservando"). La stanza è anche occupata da un golem delle lapidi, a meno che i personaggi non l'abbiano già affrontato altrove.

Creature: In questa stanza dimora un golem delle lapidi, con l'ordine di uccidere chiunque tenti di passare che non sia un cultista. Se i PG combattono con i non morti minori delle catacombe a sud o delle cripte a nord, concedere al golem una prova di Ascoltare (CD 16) per sentire e investigare dopo 2 round. Si muove per tentare di capire cosa stia accadendo al ritmo di un movimento doppio per round, e i suoi passi pesanti sono udibili in un raggio di 15 metri (Ascoltare CD 13).

Un golem delle lapidi ha tutte le capacità di un golem di pietra standard, con solo due eccezioni. Primo, il suo corpo è composto da lapidi fuse. Nomi casuali in varie lingue sono incisi sulle lapidi, spesso più di uno per pietra, assieme a date di nascita e di morte (le morti più vecchie risalgono a oltre 600 anni fa, ma alcune sono piuttosto recenti). L'altra variante è che la sua capacità soprannaturale di rallentare gli avversari viene sostituita dalla capacità di distruggere viventi.

➔ **Golem delle lapidi (come golem di pietra):** AS Distruggere viventi (invece di lentezza), pf 77; vedi *Manuale dei Mostri*, pagina 102.

Distruggere viventi (Sop): Un golem delle lapidi può distruggere viventi come azione gratuita ogni 1d4+1 round. L'effetto è automaticamente attivato quando il golem effettua con successo un attacco di schianto contro un avversario. La vittima evita la morte con un tiro salvezza sulla Tempra riuscito (CD 17). In caso di successo, la vittima subisce comunque 3d6+9 danni per l'effetto, in aggiunta ai danni inflitti dall'attacco di schianto. Se una creatura viene uccisa con questa capacità, il nome, le date di nascita e di morte della creatura, sono incisi magicamente su una delle lapidi che compongono il corpo del golem.

Modifica ad hoc dei PE: Sconfiggere il golem (invece che semplicemente oltrepassarlo) dovrebbe garantire un 50% aggiuntivo di PE, dovuto alla capacità del golem di distruggere viventi.

Sviluppo: Se Gulthias nota l'uscita del golem dalla stanza (probabilità del 50%), potrebbe decidere di investigare personalmente o di mandare Ossarosse (vedi area 75), a discrezione del DM.

Se il golem delle lapidi è ancora vivo quando i personaggi tentano di ruotare il nucleo nelle aree indicate con il numero 74, sarà attirato dal suono e arriverà 4 round dopo che il nucleo comincia a ruotare.

59. Cripta

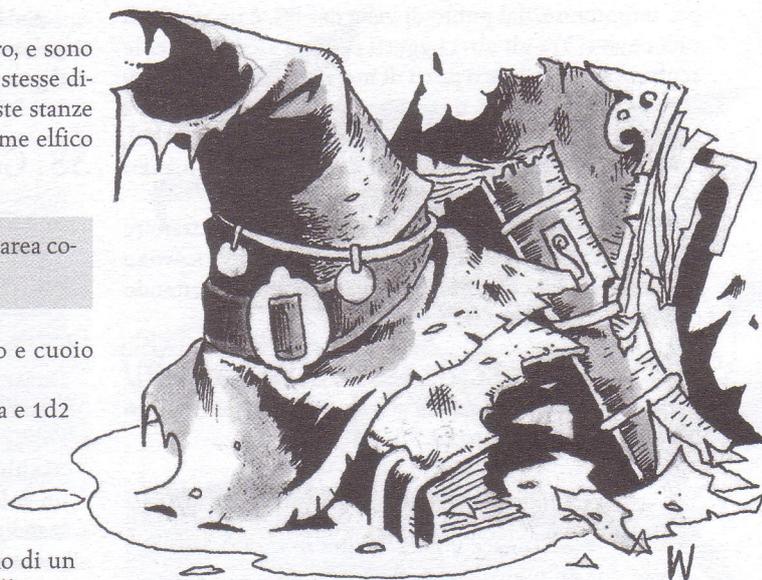
Diverse stanze sono indicate con questo numero, e sono simili tra loro, nonostante non siano tutte delle stesse dimensioni. Le porte di pietra per ognuna di queste stanze sono scolpite, indicando l'occupante con un nome elfico casuale.

Un sarcofago chiuso si trova al centro di quest'area coperta di polvere.

La cripta contiene frammenti di ossa, tessuto e cuoio marciti, e forse qualche tesoro.

Tesoro: Sparse tra le ossa ci sono 1d4x100 ma e 1d2 gemme da 10 mo.

Sviluppo: Se i PG fanno un'incredibile quantità di rumore mentre frugano in queste cripte (ad esempio, se tentano di sfondare una porta oppure se lasciano cadere il coperchio di un sarcofago), concedere al golem delle lapidi nell'area 58 una prova di Ascoltare (CD 16) per sentire e investigare dopo 2 round, a meno che non sia già stato sistemato.



↗ **Trappola con blocco in caduta:** GS 6; +15 mischia (6d6 danni); Cercare (CD 20); Disattivare Congegni (CD 33). *Nota:* Può colpire tutti i personaggi che si trovano in due quadretti adiacenti (vedi "Oggetti cadenti", pagina 89 della *Guida del DUNGEON MASTER*).

↗ **Trappola con coperchio avvelenato:** GS 6; bordo del coperchio del sarcofago cosparso con un'applicazione di veleno a contatto estratto di loto nero; tiro salvezza sulla Tempra (CD 20) per evitare il veleno; danni 3d6 Cos/3d6 Cos; Cercare (CD 33); Disattivare Congegni (CD 20).

↗ **Trappola a gas venefico:** GS 10; quando viene aperto il coperchio del sarcofago, fumi di othur bruciato riempiono la stanza; tiro salvezza sulla Tempra (CD 18) per evitare il veleno; danni 1 risucchio permanente Cos/3d6 Cos; Cercare (CD 31); Disattivare Congegni (CD 25).

Oppure il DM può utilizzare una trappola di propria invenzione. Vedi pagina 115 della *Guida del DUNGEON MASTER* per trovare ispirazione per trappole aggiuntive.

Tesoro: Sparse tra le ossa ci sono 1d8x100 mo, 1d4 gemme da 50 mo e un oggetto magico minore (tirare sulla prima colonna della Tabella 8-2 a pagina 179 della *Guida del DUNGEON MASTER*).

60. Cripta (LI 4)

Un sarcofago chiuso si trova al centro di quest'area coperta di polvere.

La cripta contiene frammenti di ossa, tessuto e cuoio marciti, e forse qualche tesoro, ma il sarcofago è protetto con una trappola.

Trappola: Se il coperchio del sarcofago viene rimosso, viene attivata la trappola.

↗ **Trappola a globo di freddo:** GS 4; sfera o emisfera con raggio di 6 m (5d6 danni da freddo); tiro salvezza sui Riflessi (CD 15) per evitare; Cercare (CD 27); Disattivare Congegni (CD 25).

Tesoro: Sparse tra le ossa ci sono 320 mo e 2 gemme di agata striata (20 mo ciascuna).

Sviluppo: Se i PG fanno un'incredibile quantità di rumore mentre frugano in questa cripta (come indicato nell'area 59, sopra), concedere al golem delle lapidi nell'area 58 una prova di Ascoltare (CD 16) per sentire e investigare dopo 2 round, a meno che non sia già stato sistemato.

61. Un'altra cripta con trappola (LI 5)

Diverse stanze sono indicate con questo numero, e sono simili tra loro. Le porte di pietra per ognuna di queste cripte sono scolpite, indicando l'occupante con un nome elfico casuale.

Un sarcofago chiuso si trova al centro di quest'area coperta di polvere.

La cripta contiene frammenti di ossa, tessuto e cuoio marciti, e forse qualche tesoro, ma il sarcofago è protetto con una trappola.

Trappola: Se il coperchio del sarcofago viene rimosso, viene attivata la trappola. Poiché più stanze sono indicate con questo numero, utilizzare le trappole descritte qui di seguito come si desidera per differenziare una stanza dall'altra.

62. Vestibolo (LI 6)

Questa stanza sembra non contenere altro che polvere.

Questo vestibolo di accesso all'area 63 è protetto con una trappola.

Trappola: La sezione di pavimento quadrata con lato di 3 metri davanti alla porta di accesso all'area 63 contiene una botola che cade all'interno di una trappola a fossa. Sul fondo della trappola a fossa, una porta segreta si apre in un tunnel in cui si può solo strisciare, essendo di 90 cm di diametro, e che conduce sul fondo del baratro descritto nell'area 64.

↗ **Trappola a fossa con spuntoni (30 m):** GS 6; nessun tiro per colpire necessario (10d6 danni per la caduta); +10 mischia (1d4 spuntoni per 1d4+5 danni per ogni colpo andato a segno); tiro salvezza sui Riflessi (CD 20) per evitarla; Cercare (CD 20); Disattivare Congegni (CD 20).

63. Volta della chiave del drago (LI 6)

Una robusta serratura sbarra la porta (Scassinare Serrature CD 30).

Al centro del pavimento lastricato si trova un piccolo piedistallo, scolpito a somiglianza di un drago in posizione eretta. La mascella in pietra del drago stringe un piccolo oggetto metallico.

Qui si trova un altro segmento della *chiave del drago*, stretto saldamente nelle mandibole di pietra del piedistallo scolpito a guisa di drago, che richiede una prova di Forza (CD 22) per rimuoverlo. Vedi il riquadro laterale "La chiave del drago". Toccare la chiave fa scattare la trappola.

Trappola: l'intero pavimento di questa stanza e il frammento di chiave emettono una scarica elettrica, se quest'ultimo viene toccato. Anche toccare il frammento o il piedistallo infligge danni da elettricità alla vittima.

➤ **Trappola con pavimento elettrificato:** GS 6; pavimento dell'area 63 (6d10 danni da elettricità); tiro salvezza sui Riflessi (CD 18) per dimezzare; Cercare (CD 20); Disattivare Congegni (CD 33).

64. Baratro dei Caduti (LI 12)

Una sporgenza di pietra semicircolare si estende per circa un metro su di un baratro sotterraneo eccezionalmente ampio e profondo. Uno strano rumore si solleva dall'oscurità sottostante. Suona quasi come centinaia di pezzi di pergamena lentamente sfregati l'uno contro l'altro.

L'ampio baratro è profondo 30 metri, misurando dal livello dei passaggi connessi lavorati, mentre il soffitto pieno di stalattiti si estende per ulteriori 7,5 metri sopra il livello dei passaggi connessi lavorati.

I PG in grado di vedere per 18 metri nell'oscurità (27 metri se entrano dall'area 49) possono solo scorgere il livello più alto di una massiccia cuspidi di pietra che si erge dall'oscurità. Quest'altopiano allungato è descritto alla voce 65.

Il suono è creato da centinaia di non morti minori che continuamente brulicano sul pavimento del baratro (vedi "Creature", più avanti). Ad eccezione dei numerosi corpi scheletrici animati, il pavimento del baratro è vuoto. Un tunnel di 90 cm di diametro nella parete nordovest del baratro conduce in direzione ovest-nordovest, a una porta segreta che si apre sul fondo della trappola a fossa nell'area 62.

Muoversi attraverso il baratro: Raggiungere la cuspidi centrale (area 65) è facile con l'uso di *porta dimensionale* o simili magie, ma i PG possono decidere di scendere e poi risalire per raggiungerla, azione che richiede prove di Scalare contro CD 25 per scendere nel baratro e risalire la cuspidi centrale. Per un personaggio con una velocità di 9 metri, una scalata di 30 metri richiede sei prove di Scalare (dal momento che può muoversi solo alla metà della sua velocità come azione di round completo con ogni prova di Scalare riuscita); per i personaggi con una velocità maggiore o minore richiede un numero inferiore o superiore di prove. Infine, i PG possono utilizzare la magia o altri mezzi per volare attraverso lo spazio interme-

dio. Sia quanti scalano che quanti volano sono tormentati dai cinque spettri che infestano questo baratro.

Creature: Il pavimento del baratro brulica di più di cento zombi privi di volontà e all'incirca lo stesso numero di scheletri, animati per caso in questa tomba di massa dall'energia negativa sfuggita dal *cuore* nel nucleo. Questi non morti minori non sono una minaccia immediata per i PG potenti (inoltre, il loro GS è così basso che non vengono assegnati PE nel caso in cui il gruppo tenti di sterminarli). Tuttavia, se un PG cade privo di sensi o altrimenti indifeso sul pavimento del baratro, i non morti circostanti sciamano sullo sfortunato personaggio, ognuno tentando un attacco con colpo di grazia (un massimo di otto non morti può attaccare un PG caduto nello stesso momento).

Di più immediata preoccupazione sono i cinque spettri che sono difficili da individuare poiché aleggiano attraverso la stanza.

➤ **Spettri (5):** pf 45 ciascuno; vedi *Manuale dei Mostri*, pagina 163.

➤ **Zombi Medi (100 e più):** pf 16 ciascuno; vedi *Manuale dei Mostri*, pagina 189.

➤ **Scheletri Medi (100 e più):** pf 6 ciascuno; vedi *Manuale dei Mostri*, pagina 156.

Tattiche: I cinque spettri aspettano fuori dal campo visivo e immersi nell'oscurità (CD 33 per Osservare se i PG hanno in qualche modo la capacità di vedere più lontano di 18 metri nell'oscurità). Una volta che i PG entrano nella stanza, gli spettri attaccano. Con la loro velocità di volo di 24 metri, gli spettri si muovono velocemente. Concentrano i loro attacchi su di un personaggio guida che scala o vola.

65. Stretto altopiano (LI 6)

Una colonna di pietra naturale svetta dal baratro. La colonna è piatta in cima, larga circa 3 metri, e contiene un piccolo piedistallo di pietra scolpito a somiglianza di un drago. Un oggetto di metallo è saldamente stretto nella bocca del drago.

Gli spettri descritti nell'area 64 interrompono qualsiasi altra attività per attaccare chiunque tenti di sottrarre questo frammento della *chiave del drago* dal piedistallo. Un mohrg nell'area 66 ha una *collana delle palle di fuoco*, e se i PG usano la luce mentre recuperano questo frammento di chiave, sono attaccati a distanza. (Il mohrg con la collana è abbastanza furbo da sfruttare la copertura mentre attacca dalla sua sporgenza.) Se i PG dovessero andarsene con il frammento della *chiave del drago*, qualsiasi spettro sopravvissuto li inseguirebbe per recuperare l'oggetto.

Qui si trova un altro segmento della *chiave del drago*, stretto saldamente nelle mandibole di pietra del piedistallo scolpito a guisa di drago, che richiede una prova di Forza (CD 22) per rimuoverlo. Vedi il riquadro laterale "La chiave del drago". Toccare la chiave fa scattare la trappola.

Trappola: l'intera sommità dello stretto altopiano è magicamente elettrificata, come anche il frammento di chiave, se quest'ultimo viene toccato. Anche toccare il frammento o il piedistallo infligge danni da elettricità alla vittima.

➤ **Trappola con pavimento elettrificato:** GS 6; sommità dell'altopiano (6d10 danni da elettricità); tiro salvezza sui Riflessi (CD 18) per dimezzare; Cercare (CD 25); Disattivare Congegni (CD 33).

66. Cripta inquieta (LI 13)

Sarcofagi di pietra non finiti sono sparpagliati nella stanza, come se fossero stati raccolti e poi gettati alla rinfusa: alcuni sono incrinati, altri sono distrutti. I cadaveri di almeno tre umanoidi che le bare di pietra una volta ospitavano giacciono qua e là, decisamente putrescenti fino all'osso. Monete, gemme e altri oggetti scintillano in mezzo ai rottami.

Come luogo di riposo finale per i cultisti di Ashardalon, questa cripta si dimostra decisamente insufficiente. Ma con le energie attivanti del cuore, cinque cultisti che giacevano qui sono ritornati come potenti non morti, sebbene non ne siano troppo contenti.

Creature: Tra le rovine si trovano cinque mohrg. Il loro odio per tutto ciò che si muove li porta ad attaccare qualsiasi creatura che entri nella loro miserabile cripta, anche altri non morti. Uno dei mohrg indossa un *anello della resistenza agli elementi minore (fuoco)*. Un altro dei mohrg ha una *collana delle palle di fuoco (tipo IV)*, che utilizza sui PG che usano la luce naturale nell'esplorazione della stretta colonna descritta nell'area 65.

➤ **Mohrg (5):** pf 80, 82, 85 (indossa *collana delle palle di fuoco [tipo IV]*), 91 (indossa *anello della resistenza agli elementi minore [fuoco]*), 110; vedi *Manuale dei Mostri*, pagina 131.

Tattiche: I mohrg sono più che consapevoli della loro posizione, sollevata e al di sopra del pavimento del baratro nell'area 64. Nel combattimento in mischia sfruttano la loro capacità di afferrare migliorato o il loro tocco paralizzante per afferrare i PG, muoversi verso l'estremità della cripta e scagliare tutt'insieme le loro vittime nel baratro. Le vittime paralizzate non se la passano molto bene sul fondo del baratro (vedi area 64).

Tesoro: Sparsi tra i resti dei sarcofagi i PG possono scoprire 212 mp, un pettine d'argento con seleniti (550 mo), un boccale d'ottone con intarsi di giada (350 mo), un forziere di mogano intagliato con intarsi di ametista (1.400 mo), un calice di cristallo con smeraldi inseriti (700 mo) e l'*anello della resistenza agli elementi minore (fuoco)* color rosso chiaro indossato da un mohrg, più una corda di cuoio con infilate alcune gemme rossastre (una *collana delle palle di fuoco [tipo IV]*) usata da un altro mohrg.

67. Criptotrasporto

Questa stanza non lastricata sembra vuota, priva anche della polvere.

Chiunque entri in questa cripta apparentemente vuota è soggetto all'effetto di un incantesimo *teletrasporto* (Cercare CD 26 per trovarlo; Volontà CD 19 per resistere), che trasferisce i viaggiatori all'alcova indicata col numero 73 (che è a sua volta contenuta nell'area 72). L'effetto si verifica ogni volta che qualcuno entra nella piccola stanza dall'esterno, coinvolgendo chiunque si trovi già nella stanza.

L'effetto di *teletrasporto* è una caratteristica in loco del dungeon e non può essere spostato (anche se l'effetto può essere soppresso con un lancio riuscito di *dissolvi magie* effettuato contro un incantatore di 18° livello).

68. Piedistallo animato (LI 10)

La doppia porta di pietra che conduce in questa stanza è

chiusa a chiave con una serratura sorprendente (Scassinare Serrature CD 40).

In mezzo al pavimento lastricato si trova un grande piedistallo, scolpito a somiglianza di un drago in posizione eretta. La mascella rocciosa del drago stringe un piccolo oggetto metallico.

Il "piedistallo" che si trova qui è molto più grande dei piedistalli simili che sorreggono un frammento della *chiave del drago* nelle altre aree. Raggiunge un'altezza di 2,4 metri.

Creature: Il piedistallo in realtà è un gargoyle avanzato. Se i PG sono sospettosi nei confronti del piedistallo a causa delle sue dimensioni e lo studiano attentamente da una certa distanza, concedere loro una prova di Osservare (CD 20) per notare che il piedistallo è vivo. Diversamente, il gargoyle ottiene un attacco di opportunità e un'azione parziale grazie alla sorpresa contro i PG che tentano di strappare il frammento di *chiave del drago* dalla sua bocca di pietra (recuperare la chiave è abbastanza facile una volta che il gargoyle è stato ucciso).

➤ **Gargoyle avanzato:** pf 165; vedi Appendice.

69. Fontana dei Devoti

Polvere, detriti di pietra e macerie sono sparsi sul pavimento. Una fontana decorata è costruita all'interno del muro sud. Anche se incrinata, macchiata e asciutta, la scultura della fontana di un drago rampante mantiene la sua ispirazione.

Una sottile schiuma riveste la vasca della fontana, che è altrettanto asciutta. Se sottoposta all'esame minuzioso di un incantesimo *individuazione del magico*, la fontana emette una forte aura magica della scuola di Trasmutazione. Una prova di Cercare (CD 16) effettuata con successo rivela un'iscrizione in Draconico decisamente consumata sul davanti della vasca che recita: "Infrangi i Legami del Tempo, Fino al Ritorno di Ashardalon." Chiunque possa leggere il Draconico e pronunci questa frase ad alta voce evoca la magia della fontana: un liquido giallo inizia a sgorgare dalla bocca del drago, raccogliendosi lentamente prima di gocciolare nella vasca. Se raccolto dalla fonte (o assorbito e spremuto in un contenitore), il liquido funziona come potente elisir. Se bevuto da una creatura vivente, ha effetto sul bevitore come un incantesimo *stasi temporale* al 18° livello dell'incantatore (senza tiro salvezza). Un *dissolvi magie* riuscito interrompe l'effetto, come anche l'improbabile condizione del ritorno di Ashardalon.

La fontana funziona solo una volta al mese, ed è una caratteristica in loco del dungeon e non può essere spostata (anche se l'effetto può essere soppresso con un lancio riuscito di *dissolvi magie* effettuato contro un incantatore di 18° livello).

70. Manutenzione (LI 11)

Le tre cripte indicate con questo numero sono considerate un'unica grande stanza, dal momento che le porte di connessione sono state rimosse.

In questa stanza è stata combattuta un'incredibile battaglia, o forse una serie di battaglie. Sarcofagi distrutti,

piastrelle del pavimento e delle pareti infrante e uno sfregio di bruciature nere competono con raccapriccianti macchie di sangue tutt'intorno. Ossa infrante e i cadaveri di alcuni girallon giacciono tra le macerie.

I girallon liberi e quelli sotto la schiavitù di Gulthias qui hanno avuto uno scontro al suo apogeo. Ora, tutto è tranquillo, tranne che per alcuni non morti e servitori girallon a cui è stato ordinato di ripulire l'area per altri utilizzi.

Creature: Tre girallon sotto l'occhio vigile di due mohrg ammantati si trascinano attraverso la sala, accumulando detriti nella stanza più a ovest. Gli oggetti di valore sono stati diligentemente raccolti e riposti in un forziere aperto nella stanza più a est. I girallon e i mohrg attaccano gli intrusi a vista.

➤ **Mohrg** (2): pf 84, 87; vedi *Manuale dei Mostri*, pagina 131.

➤ **Girallon** (3): pf 59, 61, 63; vedi *Manuale dei Mostri*, pagina 96.

Tesoro: Ammucchiati a caso nel forziere aperto nella stanza più a est ci sono 2.100 mp e sette opali neri (1.000 mo ciascuno).

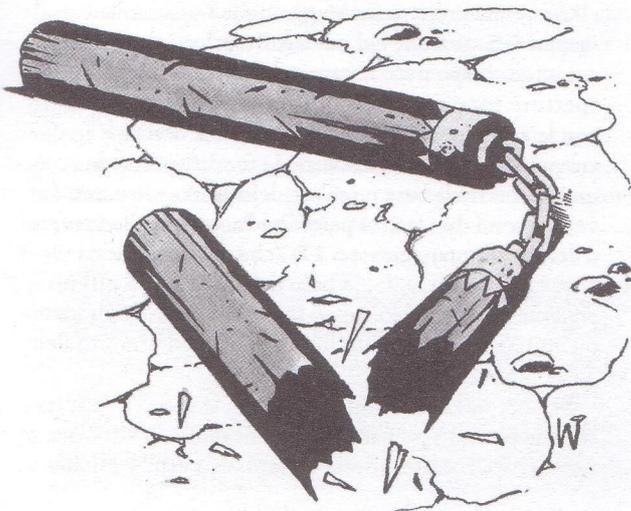
Sviluppo: I rumori di uno scontro qui mettono in guardia le streghe nell'area 72, se effettuano con successo una prova di Ascoltare (CD 17); preparano un'imboscata, a meno che non siano già state sistemate.

71. Unirsi al culto (LI 10)

La stanza è pavimentata con lastroni alterni di onice e calcedonio, sebbene molti siano incrinati e rovinati. Bassorilievi su ogni lastrone mostrano in dettaglio volti umanoidi, di cui tutti appaiono essere in fiamme, con le bocche spalancate in urla di agonia. Una scultura di ferro piena di buchi, che rappresenta un drago con un'apertura alare di 1,5 metri, penzola dal soffitto e sotto di essa si trova un altare scolpito di marmo bianco con venature rossastre. Sopra l'altare sono incise rune sottili.

L'altare è dedicato ad Ashardalon. Molti aspiranti cultisti che desideravano giurare fedeltà al drago scomparso fecero un pellegrinaggio fino a questo luogo molto tempo fa. Fin dall'animazione del cuore il potere di questo altare è cresciuto e occuparsene è diventato molto pericoloso.

Trappola: Chiunque legga o ascolti il messaggio tradotto (se qualcuno lo dovesse leggere ad alta voce) viene



avviluppato nella magia dell'altare, a meno che non effettui un tiro salvezza sulla Volontà (CD 22). Se il passaggio viene letto ad alta voce in Draconico, non tradotto, quanti non parlano quel linguaggio non sono avviluppati nella magia dell'altare, anche se sono ancora in qualche modo a rischio per il "soffio di drago" descritto sotto.

Il passaggio, scritto in Draconico, recita:

Ciò che supera Ashardalon,
è più spregevole del Grande Dragone;
il povero ce l'ha,
il ricco ne ha bisogno;
se mangiato, segue la morte?
(Risposta: niente)

Una volta che la domanda è stata formulata, la magia dell'altare pretende una risposta. Si supponeva che i reali iniziati di Ashardalon conoscessero la risposta. Gli eroi che tentano di lasciare la stanza senza rispondere alla domanda, o che rispondono in modo errato, sono soggetti a un cono di fuoco emanato dal drago di ferro.

Quanti sono avviluppati nella magia dell'altare e rispondono "Niente" si suppone stiano offrendo la loro obbedienza ad Ashardalon. Un raggio giallognolo scaturisce dall'altare e colpisce tutti quelli che dicono "Niente" o che non danno alcuna risposta (niente, in altre parole). Quanti effettuano con successo un tiro salvezza sulla Tempra (CD 19) subiscono solo 5d6 danni. Quanti falliscono il tiro salvezza muoiono. Benvenuti nel culto.

➤ **Trappola dell'altare mortale:** GS 10; se l'altare viene attivato ma viene data una risposta errata, un cono di 12 m di fuoco crepitante erutta da sopra l'altare (10d6 danni da fuoco); tiro salvezza sui Riflessi (CD 15) per dimezzare; Cercare (CD 30); Disattivare Congegni (CD 28). Se un PG è "avviluppato" nella magia dell'altare e dà la risposta "Niente" o non dice niente, la vittima viene uccisa; tiro salvezza sulla Tempra (CD 19) per evitare la morte e subire 5d6 danni; Cercare (CD 31); Disattivare Congegni (CD 31).

Sviluppo: Il suono della trappola dell'altare mette in all'erta i girallon liberi nell'area più vicina indicata con il numero 52, come anche le streghe nell'area 72.

72. Stalle dei servitori (LI 12)

La puzza di pelo bagnato e di vecchi escrementi è di una forza soverchiante. Lastroni di pietra si estendono per 1,5 metri fuori dalle pareti a intervalli di 3 metri creando piccoli recinti che sono ora pieni di muschio fradicio, fibra vegetale morta e spazzatura completamente rinsecchita. Qui ci sono un totale di nove spazi riempiti di paglia, anche se i solchi nella paglia appaiono come se ogni spazio possa ospitare due creature piuttosto grandi. L'area centrale contiene un grande tavolo di legno su cui sono disposti in bella mostra molti piccoli strumenti di tortura, insieme ad alcune grandi museruole simili a teschi. Due attizzatoi di ferro incandescenti spuntano da una fossa larga 1,5 metri piena di carboni ardenti, vicino al tavolo.

Qui è dove sono stanziati i servitori girallon e le loro guardiane. L'alcova in questa stanza indicata con il numero 73 non ha alcuna paglia all'interno, dal momento che è

un teletrasporto. I PG che si teletrasportano all'interno (attraverso l'area 67) possono cogliere di sorpresa le creature qui presenti.

Creature: In questa stanza vivono due streghe notturne, per il momento alleate con Gulthias. Sono

responsabili per il mantenimento e la cura dei servitori girallon. In circostanze normali, quattro girallon stanno dormendo qui, servendo a rotazione con altri servitori inviati in giro per la Torre Notturna. Le streghe notturne sfruttano la loro capacità di diventare eteree per allontanarsi da questa stanza sotterranea, ottenendo cibo per i loro protetti da molti abitanti del luogo sia esterni che sotterranei.

► **Girallon (4):** pf 60, 63, 63, 65; vedi *Manuale dei Mostri*, pagina 96.

► **Streghe notturne (2):** pf 40 (indossa un anello della resistenza agli elementi minore [elettricità]); CA 22, pf 48 (indossa un anello dello scudo di forza); vedi *Manuale dei Mostri*, pagina 169.

Tattiche: Se le streghe hanno sentito il combattimento nell'area 70 o la trappola nell'area 71 (vedi sopra), sono all'erta, e hanno svegliato i girallon addormentati per preparare un'imboscata. Da parte loro, le streghe diventano eteree come prima cosa, per rendere l'imboscata ancora più mortale, posizionandosi alle spalle di qualsiasi PG che avanzi all'interno della stanza. Le streghe e i girallon rimangono all'erta per 1 ora. Anche se le streghe sono incapaci di distribuire molti danni, la loro resistenza agli incantesimi pari a 25, la loro immunità al fuoco, al freddo, agli effetti di charme, sonno e paura, e la loro riduzione del danno di 20/+3 le rendono difficili da ferire.

Tesoro: Le streghe notturne custodiscono il loro tesoro in una scatola di ferro sepolta nella fossa dei carboni ardenti. La scatola e tutto ciò che vi è all'interno (330 mp e nove rubini a stella del valore di 1.000 mo ciascuno) sono incandescenti se toccati ma altrimenti intatti.

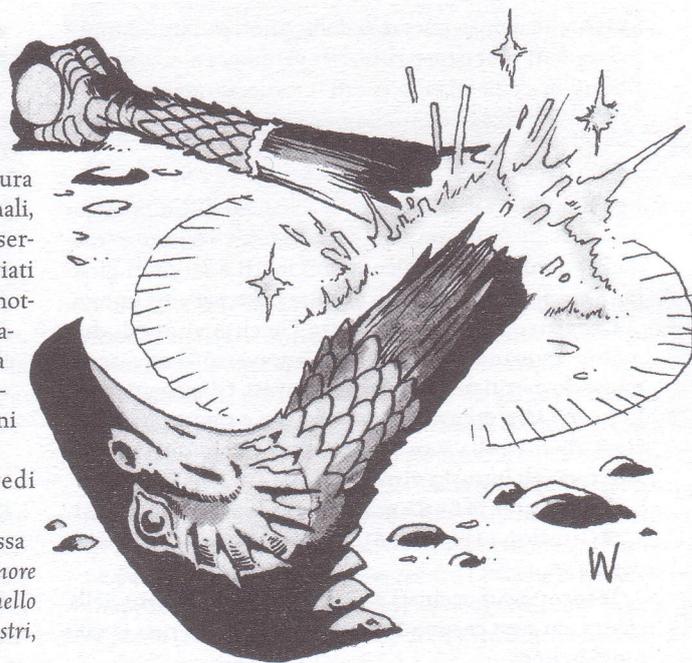
Sviluppo: Un combattimento rumoroso qui attira i mohrg e i girallon dell'area 70 se effettuano con successo una prova di Ascoltare (CD 17). Le creature arrivano dopo 2 round, a meno che non siano già state sistemate.

D'altra parte, se qualche strega o girallon rimane vivo qui, sono attirati al suono del nucleo rotante, se un PG dovesse usare la chiave completata in una delle due stanze indicate con il numero 74, e tentano di fermare l'apertura del nucleo se possibile.

73. Alcova del passo distante

Questa è un'alcova vuota.

Chiunque entri nell'alcova è soggetto a un incantesimo *teletrasporto* (Volontà CD 19 per resistere, ma il teletrasporto è automatico se la vittima non vuole resistere), che trasferisce i viaggiatori alla cripta indicata con il numero 67. L'effetto si verifica ogni volta che qualcuno entra nella piccola alcova dall'esterno, coinvolgendo chiunque si trovi già nell'alcova (come i PG che hanno effettuato i loro tiri salvezza).



L'effetto di *teletrasporto* è una caratteristica in loco del dungeon e non può essere spostato (anche se l'effetto può essere soppresso con un lancio riuscito di *dissolvi magie* effettuato contro un incantatore di 18° livello).

74. Accedere al nucleo (LI variabile)

Due stanze sono indicate con questo numero poiché entrambe sono identiche come composizione e modalità di gioco.

Questa stanza di pietra liscia è spoglia, ma la polvere copre il pavimento. La parete più lontana è curvata all'interno. Un arco sigillato si trova al centro della parete ricurva. L'arco apparentemente è sigillato con un lastrone levigato di pietra similmente curva, di cui non si possono vedere le estremità. Una scatola di ferro spunta dalla parete più lontana. La scatola non ha tratti distintivi se non un buco della serratura.

Queste due stanze permettono l'accesso al nucleo. Entrambe hanno anche l'albero morto di Gulthias come simbolo del *ricognitore* inciso nel soffitto (Osservare CD 24, Cercare CD 16; vedi il riquadro laterale "Gulthias sta osservando").

Come mostrato nella Mappa delle Catacombe e nella mappa della Sezione del nucleo, il nucleo è un cilindro, il cui intero corpo può ruotare in loco. Inizialmente, le due aperture sono ruotate in modo da non essere allineate con le aperture ad arco nelle due stanze descritte in questo paragrafo. Ciononostante, la fenditura sottile come un capello tra la base circolare del nucleo e le pareti curve di queste due stanze permette l'accesso delle creature o dei PG allo stato gassoso. I PG che seguono questa via si ritrovano nell'area 75, la base del nucleo. Un effetto di *proibizione* nel nucleo stesso impedisce intrusioni eteree o simili (vedi il riquadro laterale "Nucleo protetto della Torre Notturna").

Se Gulthias nota l'ingresso dei PG, si mette in all'erta e si tiene pronto a preparare i suoi incantesimi difensivi, se necessario. Inoltre, allerta Ossarosse, permettendole di

studiare un PG probabile attraverso il *ricognitore*.

Chiave nella serratura: Se i PG girano la *chiave del drago* assemblata nella serratura, l'intero nucleo inizia a ruotare lentamente:

Con uno scatto appena percettibile la chiave gira nella serratura. Per un momento, tutto tace. Poi, il pavimento inizia a tremare con una vibrazione cigolante. Il suono di centinaia di tonnellate di pietra che stridono contro il metallo martella le vostre orecchie. Mentre il suono aumenta, il lastrone curvo di pietra levigata che sigilla l'arco inizia a scorrere sulla sinistra.

Quattro round dopo che la chiave è stata girata nella serratura, il nucleo ruota in modo tale che le aperture all'interno siano allineate con gli archi esterni, permettendo l'accesso al nucleo. Ma molte cose accadono prima che il nucleo sia completamente aperto.

Sviluppo: È possibile che i PG abbiano eliminato tutte le possibili creature che rispondono alla rotazione del nucleo descritta più avanti. In questo caso, Gulthias ha tutto il tempo di agghindarsi per la battaglia finale, sfruttando i suoi incantesimi difensivi (vedi area 77). Se rimangono dei potenziali rinforzi (vedi sotto), Gulthias per il momento rimane in disparte.

Il rumore del nucleo che gira è abbastanza forte da attirare le streghe e i girallon dell'area 72 dopo 2 round di rotazione (se sono ancora vivi), e il golem delle lapidi dell'area 58 dopo 4 round, subito dopo che finisce la rotazione (se è ancora vivo). Queste creature attaccano di tutto cuore i PG.

Se Ossarosse e qualcuno della sua squadra sono ancora vivi (vedi area 75 e il riquadro laterale "Gulthias sta osservando"), essa inizia a studiare un probabile PG (utilizzando il *ricognitore*) per un colpo assassino (camminando attraverso il *ricognitore* come azione equivalente al movimento). Inizia a studiare un PG attraverso il *ricognitore* non appena viene a sapere della presenza dei personaggi, sia dall'avvertimento di Gulthias, o quando il nucleo comincia a ruotare. Una volta che Ossarosse e la sua squadra attraversano il *ricognitore*, sono impegnati ad attaccare i PG fino a che i personaggi non vengono uccisi, anche se devono inseguire i personaggi in fuga. Allo stesso modo, le streghe, i girallon e il golem delle lapidi combattono qui fino alla morte.

Rastrellare: Anche se Gulthias non compare durante una battaglia con i rinforzi intorno alla base del nucleo, controlla la situazione attraverso il *ricognitore*. Se i PG scappano o si ritirano dopo un grosso scontro qui, prepara il suo arsenale di incantesimi difensivi (vedi area 77) e segue i PG, colpendoli mentre sono allo stremo delle forze.

75. Nadir (LI 13)

Quest'area (e le aree sopra ad essa) è inaccessibile se non alle creature in forma gassosa o a meno che l'intero nucleo non sia ruotato dall'area 74.

Questa stanza di pietra circolare è decisamente fredda. Il pavimento è coperto di terriccio sparso. Le pareti salgono con una leggera inclinazione verso l'esterno, creando uno spazio alto 15 metri. Proprio al centro dell'alto soffitto è visibile un piccolo portello circolare di metallo.

Qualsiasi minaccia qui probabilmente è già stata spazzata via dalle azioni dei PG.

Creature: Quando la Torre Notturna non è sconvolta dai PG o da altre minacce, Ossarosse e la sua squadra di tre progenie vampiriche possono essere trovate qui. Se Ossarosse ha ucciso qualche PG che da allora è risorto come wight vampirica, anche questi si troveranno qui (le progenie vampiriche iniziali sono gentilmente fornite da Gulthias). Se i PG ottengono l'accesso al nadir del nucleo senza mettere in all'erta Gulthias (utilizzando *forma gassosa*, *silenzio*, *invisibilità* o simili metodi esaustivi), possono trovare qui queste creature, mezzo sepolte nel terriccio sparso: una tomba di massa, all'apparenza. Nella maggior parte dei casi gli eroi hanno con ogni probabilità allertato Gulthias della loro presenza, nel cui caso Ossarosse e la sua squadra si sono già schierate contro i PG (vedi l'area precedente e il riquadro laterale "Gulthias sta osservando").

➤ **Progenie vampiriche (3):** pf 42, 44, 44; vedi *Manuale dei Mostri*, pagina 145.

➤ **Ossarosse:** Wight assassina; pf 85; vedi Appendice.

Tattiche: Come assassina, Ossarosse deve studiare un potenziale bersaglio per 3 round prima di colpire. Le sue progenie vampiriche sanno abbastanza per aiutarla a organizzare degli attacchi ai fianchi ogni qualvolta sia possibile. Essa sfrutta il suo attacco di schianto per compiere tentativi di attacco furtivo e di attacco mortale. In aggiunta all'attacco furtivo, la sua capacità di risucchiare energia ha effetto su tutti i bersagli che colpisce. Inoltre, ama immergere una delle mani nel veleno a contatto (come indicato nelle sue statistiche nell'Appendice), che significa ancora più tiri salvezza per la povera vittima. A meno che non stia combattendo con i PG intorno all'area 74 dopo che hanno ruotato il nucleo, essa fugge dal combattimento se pensa di avere buone probabilità di trovare rifugio. Il suo legame necromantico di tipo III con il *cuore* le fornisce una resistenza allo scacciare +4, in aggiunta ai suoi DV potenziali.

Tesoro: Come per le proprietà di Ossarosse indicate nell'Appendice.

76. Gulthias rivelato (LI 16)

Il portello di metallo che collega quest'area con l'area 75 può essere chiuso a chiave (Scassinare Serrature CD 25), anche se ha un buco abbastanza piccolo da permettere un facile accesso a una creatura in forma gassosa.

Il soffitto di quest'ampia stanza circolare si trova ad almeno 30 metri sopra al pavimento. Un organo simile a un cuore nero come il carbone e di 4,5 metri di diametro fluttua vicino al soffitto senza un evidente sostegno. Il *cuore* nudo brucia con quello che sembra un fuoco nero, che potrebbe essere la fonte del freddo pungente.

La mente di Gulthias

Cosa guida questo vampiro, questo ex-capo di un culto morto da lungo tempo? In realtà Gulthias è folle. Ogni segno indica che Ashardalon, il drago rosso grande dragone venerato dal culto, è morto. Il cuore, ovviamente separato da qualsiasi corpo, vivente o non morto, ne è la prova principale. Tuttavia, Gulthias crede che Ashardalon possa ancora ritornare. Dopo tutto, lui e il resto del culto non sono forse l'esempio di come la fede possa vincere la morte? Il cuore non è forse più un accordo solenne che un auspicio? Infatti, il suo pulsante potere necromantico non è forse responsabile per la "resurrezione" del culto? A queste domande Gulthias risponde sì!

Il vampiro crede che se può estendere la sua portata abbastanza lontano, far raggiungere al culto un'estensione abbastanza grande e avere sul mondo un impatto abbastanza imponente, lo spirito di Ashardalon ritornerà da qualsiasi strano piano su cui è fuggito. È tutta una questione di fede. Tutti i tentativi di Gulthias di scoprire la verità mediante divinazione sono falliti. Tuttavia, egli persiste. Pensa che non sia altro che una prova della sua fede. E in questi giorni la necromanzia e la fede sono una cosa sola per Gulthias.



Circa a metà delle pareti, a una altezza di 15 metri, una passerella larga 3 metri circonda l'interno di questo massiccio cilindro. È impossibile scorgere cosa potrebbe esserci sulla superficie della passerella.

Il pavimento è vuoto ad eccezione di un portello di metallo al centro e di una sedia di legno rivolta verso un'ampia alcova piena di nebbia.

Il cuore è visibile dal pavimento dell'area 76, ma è descritto nell'area 77, come anche la passerella. Una debole illuminazione pervade queste due stanze, possibilmente un effetto collaterale del cuore ardente. Qui c'è anche il *ricognitore*, così come Gulthias.

Ricognitore: Il *ricognitore*, l'ampia alcova piena di nebbia, permette all'utilizzatore che sta in piedi (o seduto) davanti ad esso di scrutare una qualsiasi di dieci aree predeterminate indicate con un simbolo specifico (in questo caso, il simbolo dell'albero morto). Il *ricognitore* funziona come un incantesimo *scrutare*, anche se si focalizza su luoghi fisici contrassegnati dal simbolo, e non su personaggi o creature. La CD per Scrutare è 5 per ognuna delle aree contrassegnate dal simbolo. Il *ricognitore* non può scrutare niente di diverso dalle aree contrassegnate dal simbolo. L'utilizzatore impiega 1 round per cambiare da un'area all'altra. L'immagine appare nell'alcova nebbiosa a figura intera e tridimensionale. *Aree contrassegnate dal simbolo:* 15, 20, 27, 42, 48, 49, 58, 74.

Chiunque veda un'immagine nel *ricognitore* può camminarvi all'interno, comparando in qualsiasi punto desideri nella stanza al momento visualizzata, come se fosse teletrasportato. Il teletrasporto è un'azione equivalente al movimento per la creatura o creature che entrano nel *ricognitore*. Qualsiasi creatura che abbia camminato attraverso il *ricognitore* allo stesso modo può essere richiamata da una stanza contrassegnata, se l'utilizzatore vuole che accada (una creatura non può teletrasportarsi indietro di sua volontà). Una creatura può automaticamente rifiutare di essere richiamata attraverso il *ricognitore*, se lo desidera. L'effetto di teletrasporto del *ricognitore* annulla l'interdizione generale che protegge dai viaggi planari nel nucleo.

L'effetto del *ricognitore* è una caratteristica in loco del dungeon e non può essere spostato (anche se l'effetto può essere soppresso con un lancio riuscito di *dissolvi magie* effettuato contro un incantatore di 13° livello).

Gulthias: Gulthias trascorre metà del suo tempo in questa stanza, seduto su una sedia, a fissare all'interno del *ricognitore*; a meno che non sia all'erta per la presenza dei PG, nel qual caso potrebbe passare tutto il suo tempo spostandosi ciclicamente tra i vari luoghi contrassegnati, oppure escogitando piani per la fine dei PG, a seconda di quanto determina il DM. Se non è all'erta e non sta usando il *ricognitore*, giace in preda a un'esaltata fantasticheria all'interno della stanza cava del cuore necromantico, oppure sta studiando nella sua biblioteca.

Tattiche: Se gli viene dato il tempo di prepararsi prima di combattere, Gulthias lo sfrutterà appieno. Se il combattimento lo minaccia immediatamente, lancia *velocità* e poi *invisibilità migliorata* con le sue pergamene. Se ha più tempo a disposizione, per prima cosa lancia gli incantesimi (o usa le pergamene) con le durate più lunghe, una per round: *pelle di pietra*, *vedere invisibilità*, *globo di invulnerabilità*, *volare* e *protezione dalle frecce*. Se ha notato la preferenza di un PG per un particolare tipo di attacco di energia, lancia *protezione dagli elementi* contro quel tipo di energia; altri-

menti, prova a indovinare e lancia *protezione dal fuoco*.

Il suo piano di battaglia iniziale comprende il volare appena sopra la passerella dell'area 77 come copertura. La metà copertura aggiunge un +4 alla CA di Gulthias per tutto il tempo in cui riesce a mantenerla, anche mentre è invisibile, sebbene non abbia effetto sulle CD per Osservare. Da qui scaglia verso il basso *fulmini* con la sua *bacchetta dei fulmini*. Dal momento che è velocizzato, significa due *fulmini* per round. Se questa tattica si dovesse dimostrare infattibile, possiede un'abbondanza di incantesimi mortali da sfruttare (come *cono di freddo* e *dito della morte*), per non parlare delle sue capacità del vampiro.

Se Gulthias viene colpito da un *dissolvi magie* particolarmente efficace, può teletrasportarsi al centro del cuore e tentare di lanciare nuovamente alcuni dei suoi incantesimi difensivi, se gliene rimangono, poi riemergere pronto a combattere. Se portato a 0 punti ferita, questo è anche il posto dove si ritira, dal momento che lo spazio cavo all'interno gli serve come bara.

Non bisogna dimenticare la sua capacità di guarigione rapida. Inoltre, indossa *occhiali del giorno* (vedi Appendice), che gli forniscono un round completo di azione se soggetto alla luce del sole mediante qualche effetto che i PG escogitano (l'incantesimo *luce diurna* non è sufficiente). In aggiunta ai suoi DV potenziati, il suo legame necromantico con il cuore gli fornisce resistenza allo scacciare +4. Se viene scacciato da un chierico, si teletrasporta via in un luogo distante della Torre Notturna.

Tesoro: Gli oggetti di Gulthias includono molto del suo tesoro, ma ne tiene alcuni nascosti all'interno del cuore.

Modifica ad hoc dei PE: Se il gruppo sconfigge Gulthias nonostante i suoi vantaggi tattici, garantire ai PG un addizionale 50% di PE rispetto a quelli che avrebbero altrimenti ricevuto.

77. Dove si trova il cuore

Quest'area è aperta verso l'area 76 sottostante.

Il cuore separato dal corpo, delle dimensioni di una piccola capanna, è sospeso vicino al soffitto, a 13,5 metri sopra una stretta passerella che circonda il nucleo. Il cuore brucia con una fredda fiamma nera, che in qualche modo fornisce illuminazione.

La passerella di pietra larga 3 metri è stracolma di scaffali, pochi tavoli ampi coperti di attrezzature da maghi, piccole scatole, casse e altri contenitori. Sparse qua e là vi sono anche alcune sedie confortevoli.

Oltre all'opprimente cuore sospeso vicino all'alto soffitto, la passerella contiene il laboratorio e l'officina di Gulthias. Nell'improbabile caso che uno o più PG si infilino in questa stanza senza allertare Gulthias, egli trascorre metà del suo tempo in questa stanza, seduto su una sedia a fissare all'interno del *ricognitore*; a meno che non sia all'erta per la presenza dei PG, nel qual caso potrebbe passare tutto il suo tempo spostandosi ciclicamente tra i vari luoghi contrassegnati, oppure escogitando piani per la fine dei PG, a seconda di quanto determina il DM. Se non è all'erta e non sta usando il *ricognitore*, giace in preda a un'esaltata fantasticheria all'interno della stanza cava del cuore necromantico, oppure sta studiando nella sua biblioteca.

Scaffali: Gli scaffali traboccano di secoli di sapienza magica che copre una vasta gamma di argomenti, compresi

anatomia umana, anatomia dei draghi, torture umane, trattati sui tessuti morti, versi e prosa in celebrazione della morte, oscure citazioni necromantiche, e resoconti di viaggi

Cosa ne è di Ashardalon?

Con tutta l'attenzione che nel testo viene data all'antico drago rosso che serve come antico focus del culto, il DM potrebbe essere tentato dal creare delle statistiche per Ashardalon allo scopo di spaventare realmente i PG, nonostante il fatto che il cuore libero di fluttuare è una dimostrazione del decesso del drago. Se Ashardalon esiste ancora, è dovuto a qualche metodo estremo da parte del drago che gli permette di sussistere senza il suo cuore originale. Solo questo è una dimostrazione di un'incredibile quantità di potere o di attitudine magica. Di conseguenza, il suo potere supera di gran lunga quello di un drago rosso grande dragone, e quindi il suo Grado di Sfida è qualcosa che solo un gruppo di 19° livello o superiore dovrebbe anche solo immaginare. I PG del livello appropriato a questa avventura non hanno alcuna possibilità di riuscita contro questo mostro. Naturalmente, mentre i personaggi dei giocatori continuano ad avanzare verso un potere estremo, il fato potrebbe cominciare a oscillare maggiormente in loro favore. Chissà cosa il futuro ha in serbo per loro, o per il quasi mitico Ashardalon?

di esseri oscuri provenienti da piani alternativi. Qualsiasi mago sarebbe orgoglioso di aggiungere questi libri alla sua biblioteca, anche se il trasporto potrebbe risultare problematico. Un'approfondita ricerca tra i libri rivela anche il libro degli incantesimi di Gulthias. Il libro degli incantesimi contiene tutti gli incantesimi indicati nelle statistiche di Gulthias, più 1d4+1 incantesimi addizionali di ogni livello che Gulthias può lanciare, che il DM può determinare casualmente con tiri di dado, adattando la Tabella 8-24 a pagina 199 della *Guida del DUNGEON MASTER*.

Tavolo da laboratorio: Gli ampi tavoli contengono tutti i tipi di fiale, bottiglie e giare di vetro piene di una vasta gamma di sostanze. Sul tavolo più grande si trovano attrezzi di metallo dall'aspetto sinistro e aghi sparpagliati intorno a un vassoio di metallo. Il vassoio contiene una mano umanoide di grandi dimensioni quasi completamente sezionata, così che risulta particolarmente inquietante vederla piegarsi e distendersi lentamente: la mano è stata animata dal potere del cuore. Un'attenta ricerca attraverso l'equipaggiamento rivela parecchi pezzi dell'attrezzatura che un mago potrebbe desiderare di possedere, più le seguenti pozioni: *ristorare inferiore*, *infliggi ferite gravi* e *olio della scivolosità*.

Il cuore: L'organo fluttuante invece è il cuore separato dal corpo dell'antico Ashardalon. Il grande dragone ha ricevuto un colpo talmente grave che ha lasciato indietro il suo cuore ed è fuggito da queste spire mortali, abbandonando tutti i suoi fedeli servitori. Con una magia generata in parti uguali da abilità, fede e disperazione, Gulthias ha riacceso il cuore, ma non l'ha riportato in vita. Rinunciando lui stesso alla vita, ha investito nell'organo una porzione del suo potere non morto appena acquisito.

Con questo catalizzatore, il cuore è stato conservato, e ora funge da centro della fede e del potere necromantico per il culto, rinato nell'oscurità della non morte.

Il cuore è sospeso nello spazio grazie a un effetto di *levitazione* come se lanciato da un incantatore di 20° livello. L'esterno del cuore brucia con un fuoco nero mortale per i viventi. La fiamma è un'agitata infiltrazione necromantica, come descritta nell'area 12. In tutti i casi, il fuoco nero funziona come è stata descritta l'infiltrazione, tranne per il fatto che brucia come il fuoco invece che diffondersi come l'acido. Una prova riuscita di scacciare contro una creatura da 10 DV spegne una vittima ardente, mentre una prova riuscita di scacciare contro una creatura da 13 DV spegne il fuoco del cuore per 10 minuti.

Distruggere il cuore: Una prova di scacciare che effettuata con successo dovrebbe distruggere una creatura da 20 DV distrugge il cuore, ma un tale potere è difficile da ottenere (dal momento che richiederebbe un chierico di 40° livello; vedi "Distruggere non morti" a pagina 140 del *Manuale del Giocatore*). Anche distruggere Gulthias fa sì che il cuore cada sul pavimento della stanza, come un ammasso

di tessuto morto mummificato. Mentre il cuore brucia, ha durezza 10. Sia che bruci o che non bruci, ha 200 punti ferita. Se completamente smembrato, cade distrutto.

Il cuore cavo: Il cuore è suddiviso in cavità, proprio come un cuore; ognuna delle quattro cavità è abbastanza grande da contenere una singola creatura di taglia Media molto stretta. Anche se le arterie sono collassate, sono abbastanza larghe da permettere l'ingresso all'interno del cuore di una creatura in forma gassosa. Una delle cavità del cuore è mezza piena di terreno sepolcrale, che serve come bara per Gulthias. Egli fugge all'interno del cuore, se portato a 0 punti ferita. Una volta così interrato, automaticamente diventa corporeo, ma impiega 1 ora a recuperare 1 punto ferita. È durante questo periodo che Gulthias è più vulnerabile ai metodi che possono uccidere i vampiri. Anche uccidere Gulthias spegne istantaneamente il cuore, che cade sul duro pavimento sottostante.

Tesoro: Oltre agli oggetti che Gulthias porta con sé, alcuni oggetti di valore sono dispersi in mezzo al terreno sepolcrale all'interno del cuore, compresi 442 mp, un pettine d'oro a forma di drago con un occhio di opale di fuoco del valore di 2,500 mo, una corona d'oro ornata con gemme del valore di 5.000 mo, una *corazza di bande della fortuna* e uno *scudo del leone*.

CONCLUSIONI

Con il suo bastone disegnò sul portale di rocce una figura con linee di fuoco: la runa Agnen, la Runa della Fine, che chiude le strade ed è incisa sui coperchi delle bare. E non vi fu alcuna breccia o spazio vuoto tra i macigni. La porta era stata chiusa.

—Ursula K. LeGuin

In base alle azioni dei personaggi giocanti, quest'avventura ha diverse possibili conclusioni.

FALLIMENTO!

Se gli eroi non riescono a distruggere Gulthias o a spegnere il cuore, ma sopravvivono all'esperienza, possono ritornare a combattere o ritirarsi. Hanno reso il folle vampiro un nemico pericoloso. Gulthias, nei piani del DM, alla fine riesce a rintracciare i PG e tenta di ucciderli.

Gulthias potrebbe annientare completamente i PG. In questo caso o nello scenario descritto prima, il vampiro continua a scavare tra i segreti della necromanzia, continua a creare non morti, e se non viene fermato, inizia ad annettere i paesi più vicini. Il suo scopo è la creazione di uno stato-nazione sotto il suo comando, una teocrazia in cui tutti devono inchinarsi a un drago svanito e a lungo dimenticato di nome Ashardalon.

SUCCESSO!

Se gli eroi trionfano, lo spaventoso potere della Torre Notturna viene spezzato. Se la torre viene lasciata incustodita, creature opportuniste con il tempo potrebbero stabilirvisi. Se i PG distruggono Gulthias con un paletto di legno, un giorno potrebbe ritornare, tormentando i PG molti anni dopo.

Alla fine i PG dovrebbero semplicemente essere orgogliosi della loro sopravvivenza. Sconfiggere un vampiro del potere di Gulthias è qualcosa che altri hanno tentato, ma solo per fallire e morire.

APPENDICE: STATISTICHE

...magioni piene
di deformi schiavi dell'odio:
ombre della Morte covate alla sua porta.

—J.R.R. Tolkien

Qui di seguito vengono fornite le statistiche dei mostri speciali, dei PNG e dei nuovi mostri. I mostri comuni che appaiono nell'avventura non sono qui contemplati. Il DM dovrebbe consultare il *Manuale dei Mostri* per le statistiche dei mostri comuni, di cui viene fornita la pagina di riferimento. Alla fine di questa Appendice si trovano nuovi oggetti magici.

CREATURE

➤ **Aoket:** Mummia Mnc7; GS 10; non morto Medio; DV 6d12+3 più 7d8; pf 70; Iniz +4; Vel 15 m; CA 27 (contatto 17, alla sprovvista 23); Att +11/+8 mischia (1d8+3, colpo senz'armi) o +9/+9/+6 mischia (1d8+3, raffica di colpi) o +13/+10 mischia (1d6+5, kama+2); AS Disperazione, putrefazione della mummia, attacco stordente; QS Riduzione del danno 5/+1, eludere, vulnerabilità al fuoco, capacità del monaco, legame necromantico di tipo II (doppio), resistente ai colpi, non morto; AL LM; TS Temp +7, Rifl +11, Vol +12; For 17, Des 18, Cos -, Int 6, Sag 14, Car 15.

Abilità e talenti: Acrobazia +6, Ascoltare +9, Equilibrio +9, Muoversi Silenziosamente +15, Nascondersi +15, Osservare +9; Deviare Frecce, Mobilità, Robustezza, Sbilanciare Migliorato, Schivare, Sensi Acuti.

Disperazione (Sop): Alla vista di una mummia, una creatura deve effettuare con successo un tiro salvezza sulla Volontà (CD 15) o essere paralizzata dalla paura per 1d4 round. Che il tiro salvezza riesca o meno, quella creatura non può più essere colpita dalla capacità di disperazione di quella mummia per un giorno.

Putrefazione della mummia (Sop): Malattia soprannaturale: schianto, tiro salvezza sulla Tempra (CD 20), periodo di incubazione un giorno; 1d6 danni temporanei alla Costituzione. A differenza delle malattie normali, la putrefazione della mummia continua fino a che la vittima non arriva a Cos 0 e muore o riceve un incantesimo

rimuovi malattia o una magia simile (vedi "Malattia", pagina 75 della *Guida del DUNGEON MASTER*).

Attacco stordente (Str): 7 volte al giorno; CD 15.

Vulnerabilità al fuoco (Str): Danni raddoppiati dagli attacchi con il fuoco, a meno che non sia permesso un tiro salvezza per dimezzare i danni. Un tiro salvezza riuscito dimezza i danni e uno fallito li raddoppia.

Capacità del monaco: Mente lucida, caduta lenta 9 m, purezza del corpo, integrità del corpo, salto delle nuvole.

Legame necromantico di tipo II (Doppio) (Sop): Guarigione rapida 2, resistenza allo scacciare +2 (ha entrambi i benefici di un legame di tipo II).

Resistente ai colpi (Str): Gli attacchi fisici infliggono solo danni dimezzati alle mummie. Applicare questo effetto prima della riduzione del danno.

Non morto: Immune a effetti di influenza mentale, veleno, sonno, paralisi, stordimento e malattie. Non soggetto a colpi critici, danni debilitanti, danni alle caratteristiche, risucchi di energia o morte per danno massiccio.

Proprietà: Bracciali dell'armatura+2, kama+2, elmo del teletrasporto (l'elmo assomiglia a una testa di sciacallo).

➤ **Gargoyle avanzato:** GS 10; bestia magica Grande (terra); DV 12d10+72; pf 165; Iniz +1; Vel 13,5 m, volare 22,5 m (normale); CA 16 (contatto 10, alla sprovvista 15); Att +16 mischia (1d4+5, 2 artigli) e +14 mischia (1d6+5, morso) e +14 mischia (1d6+5, incornata); QS Riduzione del danno 5/+1, immobilità; AL CM; TS Temp +14, Rifl +9, Vol +6; For 19, Des 14, Cos 22, Int 6, Sag 11, Car 7. Altezza 2,4 m.

Abilità e talenti: Ascoltare +8, Nascondersi +13*, Osservare +4; Arma Focalizzata (artiglio, morso, incornata), Attacco Poderoso, Multiattacco. *Bonus di +8 alle prove di Nascondersi quando su uno sfondo di pietra lavorata.

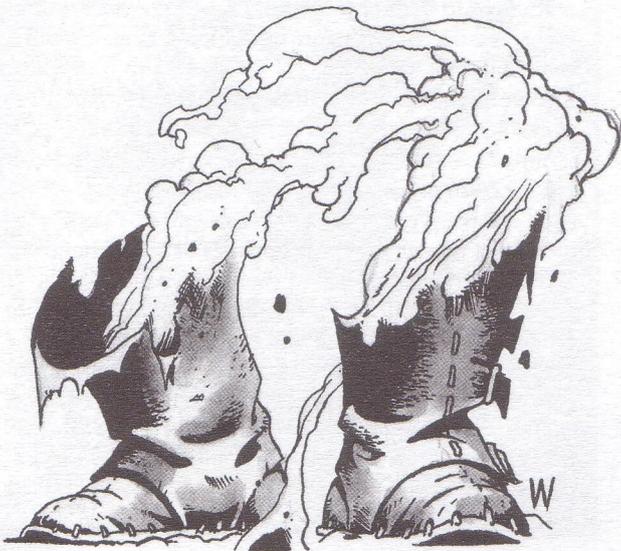
Immobilità (Str): Quando un gargoyle rimane immobile, un osservatore deve effettuare con successo una prova di Osservare (CD 20) per notare che il gargoyle è vivo.

➤ **Gulthias:** Vampiro Mag13; GS 15; non morto Medio; DV 13d12; pf 126; Iniz +9; Vel 9 m; CA 25 (contatto 19, alla sprovvista 21); Att +11/+6 mischia (1d6+6, bastone ferrato+2) o +9/+4 mischia (1d6+4 e risucchio di energia, schianto); AS Succhiare il sangue, creature della notte, creare prole, dominio, risucchio di energia; QS Forma alternativa, resistenza a freddo ed elettricità 20, riduzione del danno 15/+1, guarigione rapida 5, forma gassosa, legame necromantico come padrone, movimenti del ragno, resistenza allo scacciare +4, non morto; AL CM; TS Temp +4, Rifl +11, Vol +10; For 16, Des 20, Cos -, Int 19, Sag 14, Car 17.

Abilità e talenti: Alchimia +11, Ascoltare +14, Cercare +14, Concentrazione +16, Conoscenze (draghi rossi) +19, Muoversi Silenziosamente +21, Nascondersi +15, Osservare +16, Percepire Inganni +11, Raggiare +14, Sapienza Magica +19, Scrutare +19; Creare Bacchette, Incantesimi in Combattimento, Incantesimi Massimizzati, Incantesimi Rapidi, Incantesimo Inarrestabile, Iniziativa Migliorata, Resistenza Fisica, Riflessi da Combattimento, Riflessi Fulminei, Schivare, Scrivere Pergamene, Sensi Acuti.

Succhiare il sangue (Str): Se Gulthias lotta e immobilizza l'avversario, ne succhia il sangue, infliggendo 1d4 danni permanenti alla Costituzione per ogni round in cui lo tiene immobilizzato.

Creature della notte (Sop): 1 volta al giorno Gulthias può richiamare un gruppo di 4d8 topi crudeli, uno sciamano di 10d10 pipistrelli o un branco di 3d6 lupi come



azione standard. Queste creature arrivano in 2d6 round e lo servono per un tempo che può durare fino a 1 ora (se il nucleo è aperto; altrimenti l'accesso è bloccato).

Creare progenie (Sop): Un umanoide o umanoide mostruoso ucciso dall'attacco con risucchio di energia del vampiro resuscita 1d4 giorni dopo la sepoltura come progenie vampirica (vedi *Manuale dei Mostri*, pagina 145).

Dominio (Sop): Chiunque Gulthias scelga come bersaglio deve effettuare con successo un tiro salvezza sulla Volontà (CD 20) o cadere istantaneamente sotto la sua influenza come se soggetto a un incantesimo *dominare persone* lanciato da uno stregone di 12° livello. Questa capacità ha un raggio di azione di 9 metri.

Risucchio di energia (Sop): Le creature viventi colpite dall'attacco di schianto di Gulthias ricevono due livelli negativi. Il tiro salvezza sulla Tempra per rimuovere un livello negativo ha una CD di 19.

Forma alternativa (Sop): Gulthias può assumere la forma di un pipistrello crudele come azione standard.

Guarigione rapida (Str): Gulthias guarisce 5 danni ogni round finché ha almeno 1 punto ferita. Se ridotto a 0 o meno punti ferita, un vampiro automaticamente assume forma gassosa e tenta di fuggire. Gulthias deve raggiungere il centro del cuore entro 2 ore o essere distrutto. (Può muoversi fino a 14,4 km in 2 ore.) Una volta a riposo nel centro del cuore, recupera 1 punto ferita dopo 1 ora, e poi ricomincia a guarire al ritmo di 5 punti ferita per round.

Forma gassosa (Sop): Come azione standard, un vampiro può assumere forma gassosa a volontà, come per l'incantesimo lanciato da uno stregone di 5° livello, ma può rimanere in forma gassosa per un tempo indefinito e ha una velocità di volo di 6 metri con manovrabilità perfetta.

Legame necromantico come padrone (Sop): Parlare telepaticamente con tutti i non morti in un raggio di 1,6 km, creare non morti o creare non morti superiori 5 volte al giorno, resistenza allo scacciare +4.

Movimenti del ragno (Str): Un vampiro può scalare superfici perpendicolari come se stesse usando un incantesimo *movimenti del ragno*.

Non morto: Immune a effetti di influenza mentale, veleno, sonno, paralisi, stordimento e malattie. Non soggetto a colpi critici, danni debilitanti, danni alle caratteristiche, risucchi di energia o morte per danno massiccio.

Incantesimi preparati (4/5/5/5/5/3/2/1; CD base = 14 + livello dell'incantesimo): 0-frastornare, lettura del magico, mano magica, sigillo arcano; 1°-caduta morbida, dardo incantato (2), raggio di indebolimento, scudo; 2°-oscurità (2), protezione dalle frecce, sfocatura, vedere invisibilità; 3°-anti-individuazione, dissolvi magie, palla di fuoco (2), protezione dagli elementi; 4°-allucinazione mortale, individuazione dello scrutamento, pelle di pietra, tempesta di ghiaccio (2); 5°-blocca mostri, cono di freddo, teletrasporto; 6°-globo di invulnerabilità, sguardo penetrante; 7°-dito della morte.

Proprietà: Anello di protezione+4, bacchetta dei fulmini (8°, 31 cariche), bacchetta dei dardi incantati (7°, 43 cariche), 1 pergamena con volare, 2 pergamene con pelle di pietra,

2 pergamene con *invisibilità migliorata*, 3 pergamene con *velocità, occhiali del giorno* (vedi "Oggetti Arcani").

Oggunon: Fauce gorgogliante vampirica; GS 7; non morto Medio; DV 4d12; pf 48; Iniz +7; Vel 6 m, nuotare 9 m; CA 27 (contatto 13, alla sprovvista 24); Att +6 mischia (1d6+3, 6 morsi); AS Risucchio di sangue e di energia, dominio, avvolgere, gorgoglio, manipolazione del terreno, afferrare migliorato; QS Resistenza a freddo ed elettricità 20, riduzione del danno 15/+1, guarigione rapida 5, movimenti del ragno, resistenza allo scacciare +4; AL N; TS Temp +1, Rifl +6, Vol +6; For 16, Des 17, Cos -, Int 4, Sag 15, Car 17.

Abilità e talenti: Ascoltare +19, Cercare +5, Muoversi Silenziosamente +11, Nascondersi +11, Percepire Inganni +10, Raggiare +11, Osservare +23; Arma Preferita (morso), Iniziativa Migliorata, Riflessi da Combattimento, Riflessi Fulminei, Schivare, Sensi Acuti.

Risucchio di sangue (Str): Le creature viventi colpite da un attacco col morso della fauce ricevono due livelli negativi. Il tiro salvezza sulla Tempra per rimuovere il livello negativo ha una CD di 15. Con una seconda prova di lottare riuscita dopo aver afferrato, quella bocca si attacca all'avversario. Infligge automaticamente

danni da morso e succhia il sangue, infliggendo 1d4 danni temporanei alla Costituzione ogni round. Una bocca può essere strappata via (infliggendo 1 danno) con una prova di Forza effettuata con successo (CD 18) o tagliata via da un normale attacco che infligga almeno 2 danni (CA 18). Una bocca tagliata continua a mordere e succhiare sangue per 1d4

round dopo tale attacco. Una creatura la cui Costituzione o livello sia ridotto a 0 è morta, ma non ritorna come progenie poiché Oggunon assorbe la forma della vittima.

Dominio (Sop): Incontrare lo sguardo di un vampiro fa sì che il soggetto subisca un effetto simile a quello di un incantesimo *dominare persone* da parte di un incantatore di 12° livello. Le vittime devono effettuare con successo un tiro salvezza sulla Volontà (CD 17) con una penalità di -4 (poiché ci sono così tanti occhi) o cadere istantaneamente sotto l'influenza della creatura. Questa capacità ha un raggio di azione di 9 metri.

Risucchio di energia (Sop): Le creature viventi colpite con un attacco di schianto di Oggunon ricevono due livelli negativi.

Avvolgere (Str): Una fauce gorgogliante può tentare di avvolgere un avversario di taglia Media o inferiore afferrato da tre o più bocche. L'avversario deve effettuare con successo un tiro salvezza sui Riflessi (CD 14) o cadere ed essere avvolto. Nel round successivo, la fauce compie dodici attacchi col morso invece di sei (ognuno con un bonus di attacco +4). Una creatura avvolta non può attaccare la fauce dall'interno. Le bocche impegnate in precedenza sono ora libere di attaccare gli altri.

Forma gassosa (Sop): Come azione standard, un vampiro può assumere forma gassosa a volontà, come per l'incantesimo lanciato da uno stregone di 5° livello, ma può rimanere in forma gassosa per un tempo indefinito e ha una velocità di volo di 6 metri con manovrabilità perfetta.

Gorgoglio (Sop): Come azione gratuita, la fauce gor-



golia. Tutte le creature entro 18 metri devono superare un tiro salvezza sulla Volontà (CD 13) oppure essere soggette a un effetto simile a quello dell'incantesimo *confusione* per 1d2 round. Questo effetto di compulsione sonora segue le regole per una propagazione (vedi "Dirigere un incantesimo", pagina 148 del *Manuale del Giocatore*).

Manipolazione del terreno (Sop): A volontà, come azione standard, una fauce gorgogliante può far sì che la pietra e la terra entro 1,5 metri da sé diventino una sorta di sabbie mobili. Terra soffice, sabbia e simili impiegano 1 round, mentre la pietra impiega 2 round. Chiunque si trovi in quell'area, e non sia la fauce, deve compiere un'azione equivalente al movimento per evitare di rimanere impantanato (da considerare come immobilizzato).

Afferrare migliorato (Str): Per utilizzare questa capacità, la fauce gorgogliante deve colpire con un attacco col morso.

Movimenti del ragno (Str): Oggunon può scalare superfici perpendicolari come se stesse usando un incantesimo *movimenti del ragno*.

Non morto: Immune a effetti di influenza mentale, veleno, sonno, paralisi, stordimento e malattie. Non soggetto a colpi critici, danni debilitanti, danni alle caratteristiche, risucchi di energia o morte per danno massiccio.

➤ **Ossarosse:** Wight femmina Ass7; GS 10; non morto Medio; DV 5d12 più 7d6; pf 85; Iniz +8; Vel 9 m; CA 25 (contatto 16, alla sprovvista 21); Att +12/+7 mischia (1d4+5 e risucchio di energia e veleno a contatto, schianto); AS Creare progenie, attacco mortale, risucchio di energia, veleno, attacco furtivo +4d6; QS Legame necromantico di tipo III, uso dei veleni, schivare prodigioso (bonus di Des alla CA quando colta alla sprovvista, non può essere attaccata ai fianchi), non morto; AL LM; TS Temp +2, Rifl +10, Vol +7; For 16, Des 18, Cos -, Int 18, Sag 13, Car 15.

Abilità e talenti: Acrobazia +8, Ascoltare +8, Camuffare +8, Cercare +9, Muoversi Silenziosamente +20, Nascondersi +11, Osservare +8, Scalare +5, Scassinare Serrature +8, Utilizzare Oggetti Magici +7; Arma Focalizzata



(schianto), Combattere alla Cieca, Iniziativa Migliorata, Schivare, Sensi Acuti.

Creare progenie (Sop): Qualsiasi umanoide ucciso da un wight diventa a sua volta un wight in 1d4 round. Le progenie sono sotto il comando del wight che le ha create e rimangono in schiavitù fino alla sua morte. Non possiedono alcuna delle capacità che avevano in vita.

Attacco mortale (Str): Se un assassino studia un bersaglio per 3 round e poi compie un attacco furtivo con un'arma da mischia (nel caso di Ossarosse, il suo attacco di schianto) che riesce a infliggere danni, l'attacco furtivo può anche paralizzare (per 1d6+1 round) o uccidere la vittima. Tiro salvezza sulla Tempra CD 25 per resistere.

Risucchio di energia (Sop): Le creature viventi colpite da un attacco di schianto di un wight ricevono un livello negativo. Il tiro salvezza sulla Tempra per rimuovere il livello negativo ha una CD di 14.

Veleno (Str): Residuo di foglia sassone, veleno a contatto sulla mano, trasferito alla vittima con un attacco in mischia riuscito. Tiro salvezza sulla Tempra CD 16; 2d12 pf/1d6 Cos.

Legame necromantico di tipo III (Sop): Resistenza allo scacciare +4.

Non morto: Immune a effetti di influenza mentale, veleno, sonno, paralisi, stordimento e malattie. Non soggetto a colpi critici, danni debilitanti, danni alle caratteristiche, risucchi di energia o morte per danno massiccio.

Incantesimi preparati (3/2/2/1; CD base = 14 + livello dell'incantesimo): 1°-cambiare sembianze, foschia occultante, movimenti del ragno, suono fantasma; 2°-allineamento impercrottabile, passare senza tracce; 3°-anti-individuazione, oscurità profonda; 4°-invisibilità migliorata.

Proprietà: Anello della zanna magica (vedi "Oggetti Arcani"), anello di protezione+2, armatura di cuoio+3, 10 applicazioni di veleno a contatto residuo di foglia sassone.

➤ **Sutura:** Golem di carne mezzo-drago; GS 9; costruito Grande; DV 9d12; pf 96; Iniz +0; Vel 9 m (non può correre); CA 23 (contatto 9, alla sprovvista 23); Att +15/+15 mischia (2d8+10, schianto); Faccia/Portata 1,5 m per 1,5 m/3 m; AS Berserk, arma a soffio; QS Costrutto, riduzione del danno 15/+1, scurovisione 18 m, immunità al fuoco, visione crepuscolare, immunità alla magia; AL N; TS Temp +3, Rifl +2, Vol +3; For 28, Des 10, Cos -, Int -, Sag 11, Car 3. Altezza: 2,7 m.

Talenti: Arma Focalizzata (schianto), Attacco Poderoso.

Berserk (Str): In combattimento, esiste una probabilità cumulativa dell'1% ogni round che Sutura vada in berserk. Il golem privo di controllo impazzisce, attaccando la creatura vivente più vicina o distruggendo qualsiasi oggetto più piccolo di lui, se non ci sono creature a portata, poi si sposta per spargere altra distruzione. Vedi *Manuale dei Mostri*, pagina 101.

Arma a soffio (Sop): Una volta al giorno Sutura può soffiare un cono di fuoco di 9 metri che infligge 6d10 danni da fuoco (tiro salvezza sui Riflessi CD 19 per dimezzare).

Immunità alla magia (Str): I golem di carne sono immuni a tutti gli incantesimi, le capacità magiche e gli effetti soprannaturali, tranne per quanto segue. Gli effetti basati sul freddo li rallentano (come un incantesimo *lentezza*) per 2d6 round, senza tiri salvezza, ma il fuoco non li danneggia. Un effetto di elettricità interrompe qualsiasi effetto di lentezza sul golem e cura 1 danno per ogni 3 danni che avrebbe altrimenti inflitto.

NUOVO MOSTRO

Lunitello

Bestia magica Grande

Dadi Vita: 18d12+90 (198 pf)

Iniziativa: +7

Velocità: 12 m, volare 45 m (scarsa)

CA: 25 (-1 taglia, +3 Des, +13 naturale)

Attacchi: 2 speroni dei tentacoli +18 mischia o 6 tentacoli +13 mischia e 1 morso +13 mischia

Danni: Sperone del tentacolo 2d6+4, tentacolo 1d6+2, morso 4d4+2

Faccia/Portata: 1,5 m per 3 m/3 m (9 m con tentacolo)

Attacchi speciali: Stritolamento 2d6+5 o 1d6+2, afferrare migliorato

Qualità speciali: Vista cieca, riduzione del danno 10/+1, vista acuta, capacità magiche

Tiri salvezza: Temp +16, Rifl +12, Vol +13

Caratteristiche: For 18, Des 16, Cos 20, Int 21, Sag 20, Car 10

Abilità: Ascoltare +15, Concentrazione +14, Conoscenze (arcano) +10, Conoscenze (storia) +10, Nascondersi +15, Osservare +15

Talenti: Combattere alla Cieca, Critico Migliorato (tentacolo), Iniziativa Migliorata, Maestria, Sbilanciare Migliorato, Sensi Acuti, Volontà di Ferro

Clima/Terreno: Qualsiasi collina o montagna

Organizzazione: Solitario

Grado di Sfida: 10

Tesoro: Doppio dello standard

Allineamento: Sempre neutrale malvagio

Avanzamento: 19-27 DV (Enorme); 28-60 DV (Colossale)

Nota: Sulla copertina si trova un'illustrazione di un lunitello.

I lunitelli sono mostruosità ultraterrene di cui si dice siano discesi dal lato oscuro della luna.

Quando i lunitelli si degnano di "scendere a terra", non si avventurano mai al di sotto delle cime delle montagne, delle colline più alte e solitamente di luoghi solitari e desolati.

Un lunitello combina gli elementi di un immenso cefalopode con le ali di un pipistrello. Possiede sei tentacoli corti e due tentacoli lunghi (9 metri). La sua bocca a forma di becco si trova dove i tentacoli si incontrano.

I lunitelli non parlano, ma possono comunicare telepaticamente con le altre creature entro un raggio di 30 metri.

Combattimento

I lunitelli volano alti sopra i loro bersagli, colpendo i nemici da lontano. Afferrano e stritolano con i loro tentacoli, o attirano le vittime nei loro becchi bavosi, oppure ordinano agli elementi di fulminare mediante elettricità una vittima.

Vista cieca (Str): Un lunitello può percepire la presenza di creature con mezzi non visivi (principalmente udito e olfatto, ma anche notando le vibrazioni e altri indizi ambientali) con un raggio di azione di 30 metri.

Stritolamento (Str): Un lunitello infligge automaticamente danni con i tentacoli e con il morso con una prova di lotta effettuata con successo contro creature di taglia Grande o inferiore.

Afferrare migliorato (Str): Per utilizzare questa capa-

cià, il lunitello deve colpire un avversario fino alla taglia Grande con un tentacolo lungo durante lo stesso round. Se riesce a mantenere la presa, può stritolarlo.

Vista acuta (Str): Un lunitello vede quattro volte meglio di un umano in condizioni di scarsa illuminazione e due volte meglio con una normale illuminazione. Inoltre, possiede la scurovisione con un raggio di azione di 45 metri.

Capacità magiche: 1 volta al giorno: *controllare tempo atmosferico, controllare venti, dominare animali, estinguere fuoco, invocare il fulmine, protezione dagli elementi, resistere agli elementi e zanna magica superiore*. Queste capacità sono come gli incantesimi lanciati da un druido di 9° livello (tiro salvezza CD 15 + livello dell'incantesimo).

OGGETTI ARCANI

Anello della zanna magica: Mentre è indossato, l'anello garantisce a una (e solo a una) delle armi naturali di chi lo porta (schianto, pugno, morso ecc.) un bonus di potenziamento +1 ai tiri per colpire e per i danni, come l'incantesimo *zanna magica*.

Livello dell'incantatore: 12°; *Prerequisiti:* Forgiare Anelli, *zanna magica*; *Prezzo di mercato:* 6.000 mo; *Peso:* —.

Libro della carne: Questo pesante tomo illustra in dettaglio la creazione dei golem di carne (vedi *Manuale dei Mostri*, pagina 101). In aggiunta, le iscrizioni magiche del libro permettono al lettore di creare un golem di carne anche se non è proprio un incantatore arcano di 14° livello. Il lettore emula +2 livelli di incantatore arcano, ed emula la conoscenza degli incantesimi requisiti necessari per creare un golem di carne. Di conseguenza, un incantatore arcano di 11° livello non potrebbe comunque creare un golem utilizzando il libro, ma potrebbe farlo un incantatore di 12° livello, dal momento che il 14° è il livello minimo necessario per creare un golem di carne.

I golem di carne creati utilizzando il *libro della carne* conservano fino a cinque capacità da uno dei corpi donatori usati nella creazione del golem, che sono stratificati sul golem di carne come se si fosse utilizzato un modello. Il DM determina quali capacità di un corpo donatore sono appropriate, e quali sono inappropriate, quali capacità si sommano e quali no.

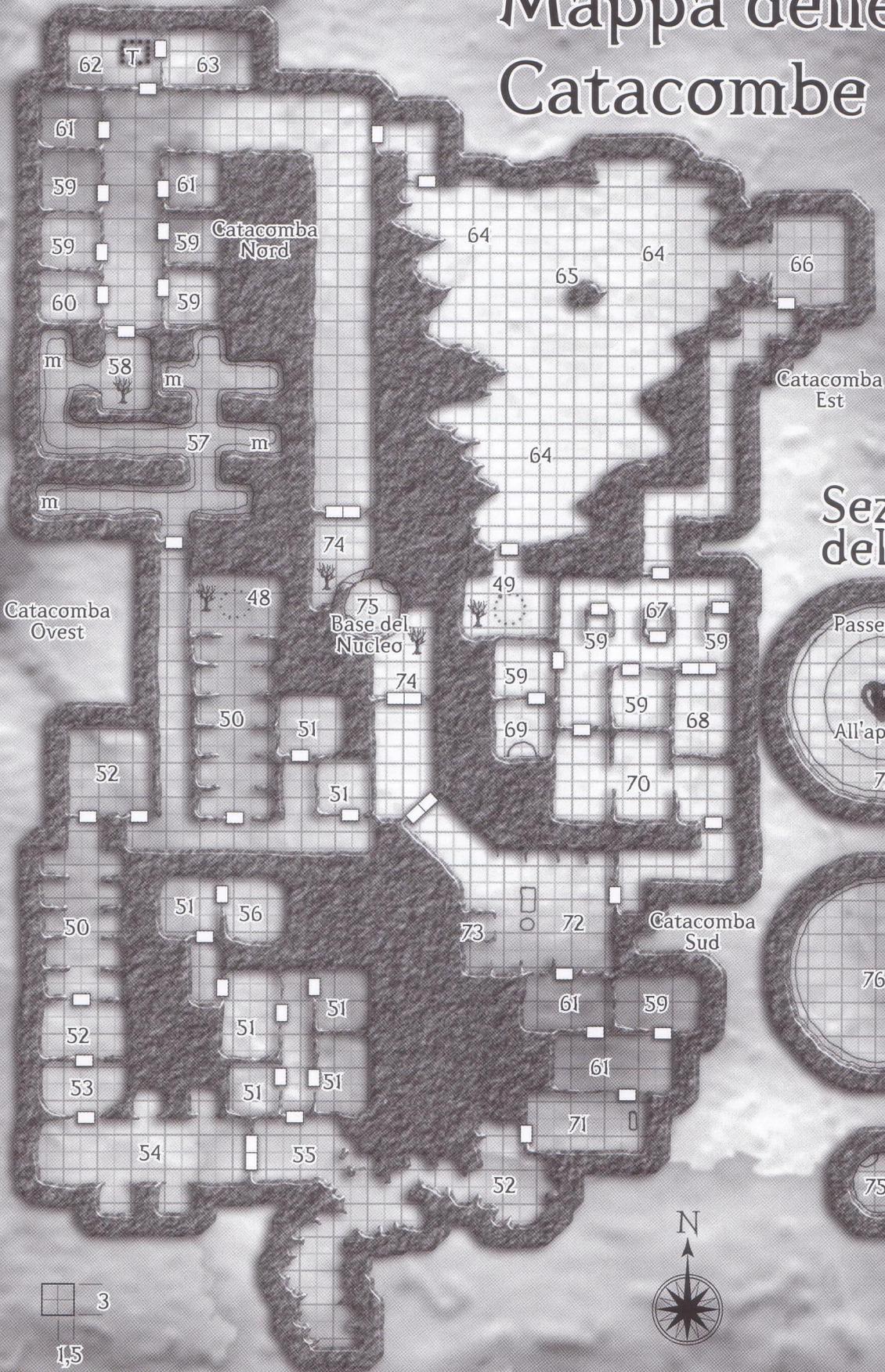
Ogni volta che viene creato un golem di carne utilizzando il libro, l'incantamento visibilmente si prosciuga dal libro mentre le iscrizioni si sbiadiscono. Nel libro rimane solo una singola lettura: se utilizzato un'ultima volta, il libro cade in pezzi senza possibilità di recuperarlo.

Livello dell'incantatore: 17°; *Prerequisiti:* Creare Oggetti Meravigliosi, *desiderio* o *miracolo*; *Prezzo di mercato:* 25.500 mo; *Peso:* 2,25 kg.

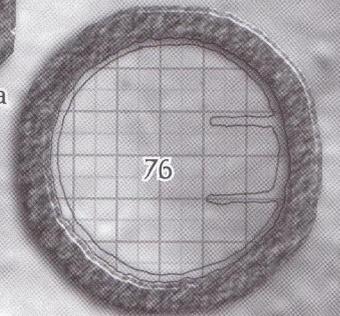
Occhiali del giorno: Le lenti di questo oggetto sono fatte di cristallo argentato. Quando vengono posti sugli occhi, chi li indossa può operare senza penalità in presenza di una luce intensa in modo soprannaturale, come potrebbe risultare da un incantesimo *lampo, bagliore solare* o *esplosione solare*. Un effetto collaterale bonus permette ai vampiri un'azione di round completo prima della dissoluzione quando messi a confronto con la luce solare, invece che una semplice azione parziale.

Livello dell'incantatore: 3°; *Prerequisiti:* Creare Oggetti Meravigliosi, *scurovisione*; *Prezzo di mercato:* 4.000 mo; *Peso:* —.

Mappa delle Catacombe



Sezione del nucleo



3
1,5
Scala in metri



Il Cuore della Torre Notturna

Dal Tempio alla Tomba

La Torre Notturna ha atteso a lungo in un silenzio solitario, nascosta nell'ombra delle pareti di un'angusta gola. Un'alta colonna di pietra che tutto ciò che ricorda è un'enorme zanna di una mitica bestia ormai scomparsa. Un tempo, qui prosperava un fervente ordine religioso... prima che venisse ucciso il suo dio. Accogliendo quella morte, la Torre Notturna si è trasformata in un massiccio sepolcro infossato pieno di morti senza requie.

Il Cuore della Torre Notturna è un'avventura singola per il gioco di DUNGEONS & DRAGONS®. Quest'avventura è una sfida per eroi di 10° livello che inseguono la voce del tesoro di un drago nell'imponente edificio conosciuto come la Torre Notturna. Quando giungono a destinazione, la verità su quel luogo viene rivelata in tutta la sua orribile chiarezza.



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

25
TWENTY FIVE
EDITION

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



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

ISBN 88-8288-050-8



9 788882 880507

Prezzo: € 9,95

Cod. 6025

Visita il nostro sito web www.25edition.it