



Advanced Dungeons & Dragons

2ª Edizione

LO SCAMBIO

DI DANIELE DURÌ



LO SCAMBIO

DI DANIELE DURÌ

INDICE

Introduzione	4	Handout 1	26
Parte 1 – Strage su Lunia	6	Handout 2	27
Parte 2 – La Biblioteca	10	Handout 3	28
Parte 3 A e B	12	Handout 4	29
Parte 4 – Il Campo delle Ortiche	14	Handout 5	30
Parte 5 – Conflagratum	18	Handout 6	31
		Disegno 1	3

Ideazione: **Daniele Durì**

Sviluppo: **Daniele Durì e Alessandro Zanin**

Disegni Personaggi: **Michela Da Sacco e Max De Ruosi**

Disegno di Copertina: **Giorgio Beltrami**

Disegni interni: **Giorgio Beltrami**

Bordi: **Maurizio Beltrami**

Pubblicazione sul Web: **Dragons' Lair**

§ § §

Si ringrazia:

Davide Capraro, Giorgio e Maurizio Beltrami.

§ § §



Advanced Dungeons & Dragons, AD&D, Players Option e Planescape sono marchi di proprietà della TSR, Inc. Non si intende infrangere alcun diritto. § La citazione di nomi, marchi o estratti di prodotti non intende infrangere nessun diritto dei detentori. § Pubblicazione amatoriale, intesa al solo scopo d'intrattenimento. § È vietata la riproduzione anche parziale senza il permesso scritto dell'editore e/o degli autori.

Copyright © 1996-99 Dragons' Lair.

Dragons' Lair, Viale XI Febbraio, 2
27100 Pavia - Tel. 0382/25830 +fax
Web: <http://dlair.telnetwork.it>
Email: mosconi@telnetwork.it

INTRODUZIONE

Liberalmente tratta dalla *Player's Guide to the Planes* del Planescape Campaign Setting.
Da leggere ai PG.

Benvenuti, viaggiatori! Benvenuti nei Mondi oltre il vostro Mondo, la grande ruota del cosmo. Questo sí che è un bel posto! Dove, altrimenti, un povero pazzo potrebbe chiacchierare con i potenti seguaci degli Dei, o navigare nell'Oceano Astrale, o visitare i fiammeggianti quartieri della Città d'Ottone, o addirittura combattere le creature infernali sulla loro terra di origine?

Benvenuti nelle terre dei vivi e dei morti!

Bene, da dove iniziare? Un intero Multiverso non é cosa facile da comprendere, figuriamoci a spiegarlo! Ma niente paura: al centro dei Piani Esterni, dove vi trovate, c'è una città a forma di anello chiamata Sigil. Questa città, crogiolo di tutte le razze e culture esistenti, è collegata tramite dei Portali Dimensionali a tutti i Piani di Esistenza. Immaginate ora che questi Piani di Esistenza siano come un immenso anello, diviso in tanti segmenti, ognuno dei quali rispecchia una certa moralità. Ci sono tanti Piani votati al Bene, così quanti ce ne sono votati alla Neutralità e al Male. In particolare, quelli votati al Male sono conosciuti come "Piani Inferiori". Ma il Male, così come il Bene, ha diversi aspetti.

Esso può manifestare tendenze sia caotiche che legali. Da questo connubio, nascono quindi i cinque Piani Inferiori, che sono Baator, Gehenna, Le Distese Grigie, Carceri, e L'Abisso.

Consegate ai PG il Disegno 2 sulla disposizione dei Piani.

Le razze predominanti che abitano questi Piani sono tre: Baatezu, Tanar'ri e Yugoloth.

La società dei Baatezu é dittatoriale e concepisce il Male come stretto parente della Legge, mentre i Tanar'ri sono l'incarnazione del Male e del Caos messi assieme. Gli Yugoloth non si sbilanciano nè verso il Caos nè verso la Legge.

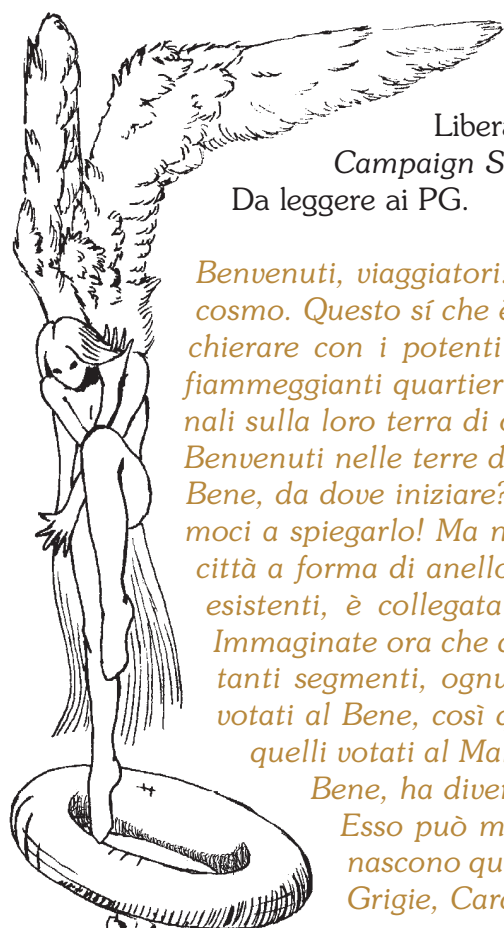
È naturale pensare che una simile forza malvagia possa distruggere l'intero Multiverso in pochissimo tempo. E infatti così sarebbe, se non fosse che i Baatezu e Tanar'ri si odiano a morte, e ognuno vuole imporre al Male il proprio aspetto, cioè quello legale o quello caotico. Così, prima ancora che gli esseri umani nascessero, nacque la Blood War, la guerra che da sempre regna e regnerà nei Piani Inferiori, e che vede i legali Baatezu contrapporsi ai caotici Tanar'ri per il dominio assoluto sulle terre del Male.

Qualcuno si chiederà: "E gli Yugoloth?"

Gli Yugoloth stanno a guardare, e spesso sono assunti come mercenari da una o dall'altra fazione.

Ora, è molto facile immaginare come una guerra che dura da sempre richieda enormi quantità di armi, provviste e denaro. E, anche se viene combattuta nei Piani Inferiori, spesso fuoriesce da essi, causando sofferenze a tanti poveri innocenti. È per questo che, fra le schiere del Bene, nascono dei gruppi di coraggiosi, che si impegnano a difendere i confini dei Piani Superiori, o a recuperare gli innocenti che rimangono coinvolti nella Blood War.

Proprio per salvare i prigionieri di guerra è nata la Compagnia dell'Angelo Custode, che ha sede nella città di Sigil. Voi siete membri di essa, ma non è certo per la ricca paga che vi siete arruolati: niente vale la soddisfazione di salvare degli esseri innocenti. A capo della compagnia siede un saggio e benevolo Deva, chiamato Antraxius, che vi affida le missioni di salvataggio.



Leggete ai PG l'estratto dal libro di Mortegro. Una volta letto, potete lasciare loro la pagina.

COME TRATTARE CON GLI ESSERI DEI PIANI INFERIORI

Il povero viaggiatore che si trovasse, causa sé stesso o forza maggiore, a trattare con cotali creature, avrà salva la vita solo se sarà lesto a conoscere e discernere le tre specie principali.

Anche se tutte e tre le blasfeme razze incarnano il Male, ognuna manifesta una certa deviazione "professionale", che dà al Male aspetti diversi. Come la storia insegna, i Baatezu sono prevedibili nelle loro empietà, mentre i caotici Tanar'ri no. Gli Yugoloth sono di solito più astuti che potenti (ma il mio vecchio maestro mi diceva di diffidare dalle apparenze).

Il viaggiatore mai dovrà fare un patto con uno di tali esseri. Le menzogne sono l'alimento dei Tanar'ri, e i Baatezu cangiano la verità pur restando nel vero, mentre gli Yugoloth tradiscono chiunque.

Il viaggiatore può dare per certo che ogni cosa che uno Yugoloth dice è falsa. Ma non deve agire come se lo fosse, poichè lo Yugoloth possiede il potere per fare tutto ciò che dice. Ma prima o poi, il viaggiatore dei Piani Inferiori deve trattare con i suoi abitanti. Sarà bene che parli da una posizione di forza rispetto ad essi. Molte volte codesta posizione rimane un'utopia, siccome la forza di tali esseri è smisurata.

L'unica soluzione che rimane all'incauto viaggiatore, prima di finire nello scomodo stomaco di tali esseri, è quella di giocare uno contro l'altro. I Baatezu odiano a morte i Tanar'ri, e il dolce sentimento è reciproco. Anche gli Yugoloth, che dall'odio sembrano immuni, hanno le loro belle paranoie. Molte volte, usando questi seppur bassi trucchi, mi sono salvato da una fine assai prematura.

Estratto dal tomo: "Guida ai Piani Inferiori"
di Mortegro, negromante e filosofo

QUICK SHOT REFERENCE

Baatezu: Comunemente conosciuti come diavoli, sono gli abitanti di Baator (conosciuto anche col nome di "I Nove Inferi"). Incarnano il male e la legge, quindi seguono le regole e i patti, ma li pervertono ai loro comodi, cercando cavilli o interpretandone diversamente il significato. Dei mali umani rappresentano l'avarizia, il tradimento, la cupidigia.... Sono gli eterni nemici dei Tanar'ri.

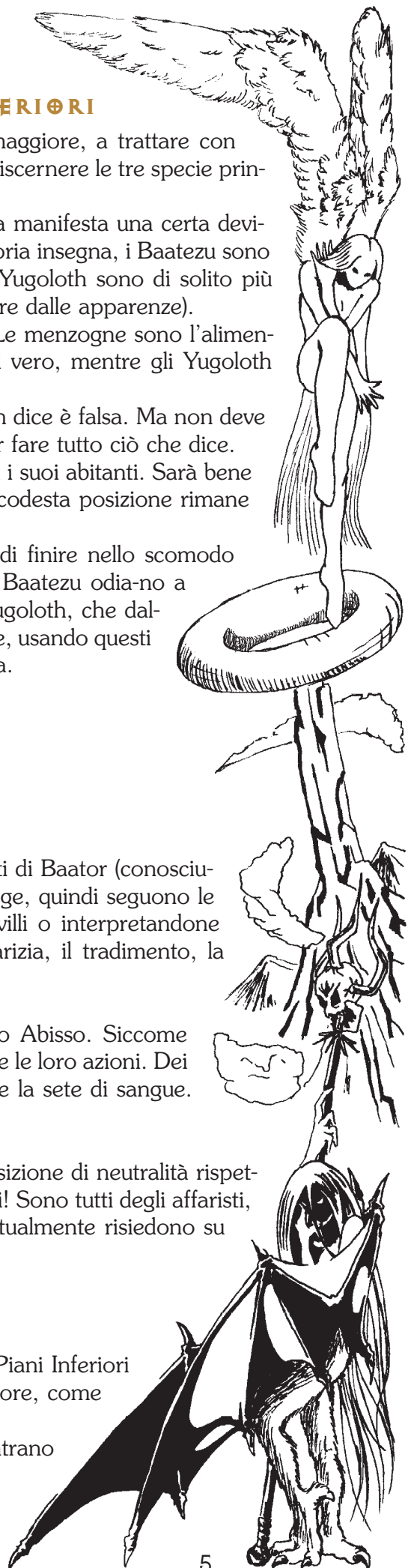
Tanar'ri: Meglio conosciuti come demoni, dimorano nell'infinito Abisso. Siccome oltre al male rappresentano anche il Caos, è impossibile prevedere le loro azioni. Dei mali umani rappresentano meglio la lussuria sfrenata, la rabbia e la sete di sangue. Imperituri avversari dei Baatezu.

Yugoloth: La terza razza dei Piani Inferiori, mantengono una posizione di neutralità rispetto alle due fazioni. Non per questo vanno ritenuti meno pericolosi! Sono tutti degli affaristi, e le truffe e il doppio gioco fanno parte della loro esistenza. Attualmente risiedono su due Piani, Gehenna e le Gray Waste.

Deva: Una razza angelica votata al Bene (ovviamente)

Thiefling: I Thiefling sono il frutto dell'unione fra un essere dei Piani Inferiori e una femmina umanoide. Spesso portano i segni del loro genitore, come corna, coda, e via dicendo...

Non sempre sono malvagi come il loro genitore: spesso si incontrano thiefling amanti del bene e della pace.



PARTE I

STRAGE su LUNIA

I PG si trovano nel dormitorio della sede della compagnia a Sigil, fuori piove ed è mattina presto.

Dleng! Dleng! Dleng! Suona la campana del piccolo dormitorio. Avete la bocca impastata e gli occhi ancora chiusi per il sonno. Nella stanza circola aroma di thé speziato misto all'odore di polvere bagnata che proviene dalla strada. Dleng! Dleng! "Allora miei cari, vi muovete?" Sentite la celestiale voce di Antraxius, il Deva a capo della compagnia dell' "Angelo Custode". Dei tredici componenti della piccola compagnia, voi siete gli unici rimasti: gli altri sono impegnati in una missione nei Piani Inferiori. E' la vostra settimana di riposo, o meglio lo era, dato che quando Antraxius suona la campana ci sono sicuramente guai in arrivo. Sarà meglio buttarsi giù dalla branda e andare a sentire cosa vuole.

Lasciate che muovano i primi passi, ricordando che fuori c'è un freddo umido devastante e che sta piovendo a dirotto. Inoltre, la visibilità è ridotta, perché Sigil ha tanto smog da far impallidire la miglior Milano. Comunque, nella stanza hanno solo i loro vestiti, l'equipaggiamento e null'altro. Il dormitorio è all'ultimo piano di un edificio grigio e fatiscente situato in periferia dell'Hive, il peggior quartiere di Sigil. Spero che non serva ricordare a DM e PG che Sigil è una città e forma di anello, con gli edifici al suo interno.

Teoricamente i PG dovrebbero scendere da Antraxius; se qualcuno vuole poltrire ancora, Antraxius alza la voce e s'incazza un pochino.

Gli scalini di legno scricchiolano al vostro passaggio, mentre l'aroma del thé si diffonde nelle vostre narici. Arrivate al piano di sotto, dove Antraxius vi stava aspettando. Cordialmente vi augura il buon giorno e vi offre delle coppe colme di thé bollente. Insieme a lui vi sedete sui morbidi cuscini disposti sul pavimento. Sorseggiate il vostro thé, mentre Antraxius inizia a salmodiare le preghiere quotidiane. Una volta finita l'adorazione, Antraxius vi guarda con aria grave e preoccupata.

"Sono molto dispiaciuto di interrompere la vostra settimana libera, fratelli, ma si è presentato un caso di estrema importanza e urgenza. Stamattina è giunto un messaggero divino da Lunia, il primo dei Sette Cieli del Monte Celestia. Un'intera città è stata bruciata, e con lei i suoi abitanti. Si sospetta che il massacro sia stato eseguito da creature dei Piani Inferiori. Si credeva che quei malvagi esseri non potessero entrare in alcun livello celeste se non usando i Portali Dimensionali (che sono ben sorvegliati), ma evidentemente ci eravamo sbagliati."

Consegnate a Belfagus l'Handout 1

Se i PG fanno domande ad Antraxius, egli non sa nulla di più.

Antraxius (Aasimon - Movanic Deva)

Un Movanic Deva è un essere di forma umana con grandi ali piumate bianche, la pelle color bianco latte e i capelli color argenteo.

Le statistiche per questo PNG non sono necessarie, ricordatevi che è intelligente (18), saggio (17) e carismatico (18).

"E' pertanto necessario che investighiate sull'accaduto, ritornando in seguito da me per riferirmi quello che avete scoperto. Nella vostra missione sarete accompagnati dal mio fratello di sangue Zaxarus. Diffidate dalle apparenze, egli è un essere amichevole e fidato, che ho conosciuto molti decenni fa. E' appena tornato da un viaggio spirituale di purificazione. Sa già dell'accaduto. Sarà a capo di questa missione."

Sentite qualcuno salire le scale. Dalla penombra della porta compare sorridendo un maledetto Tanar'ri dell'Abisso. Ma il suo è un sorriso caldo, cordiale. Con un breve inchino, si presenta come Zaxarus.

Consegnate ad ogni PG l'Handout 2.

Antraxius ride della vostra diffidenza, ma se addirittura il purissimo e virtuoso Deva si fida del Tanar'ri, significa che è veramente un buon demone, dopo tutto!

"E questo è tutto." Continua Antraxius, "questo flauto è la chiave per aprire il portale che porta su Lunia, basta che suoniate le note FA - RE - MI. Il portale che prendete è a due vie, per tornare suonate le note MI - SOL - FA. Cercate di essere di ritorno il più presto possibile." E detto ciò consegna il flauto a Zaraxus.

Se i PG chiedono dove si trova il portale, Antraxius dirà di seguire Zaraxus, lui sa dov'è. Il portale è la porta di ingresso della locanda "L'Angelo d'Oro". Se i PG aprono la porta senza suonare le note, vedono l'interno della locanda; se invece prima di aprire la porta suonano le note, aprendola vedranno un bellissimo prato con alberi, fiorellini, uccellini, ecc., a un centinaio di metri un grande e placido oceano, il tutto illuminato da una grandissima luna tonda che risplende in un cielo con moltissime stelle argentee. (Quella è Lunia e i PG sanno come si usano le chiavi per i portali)

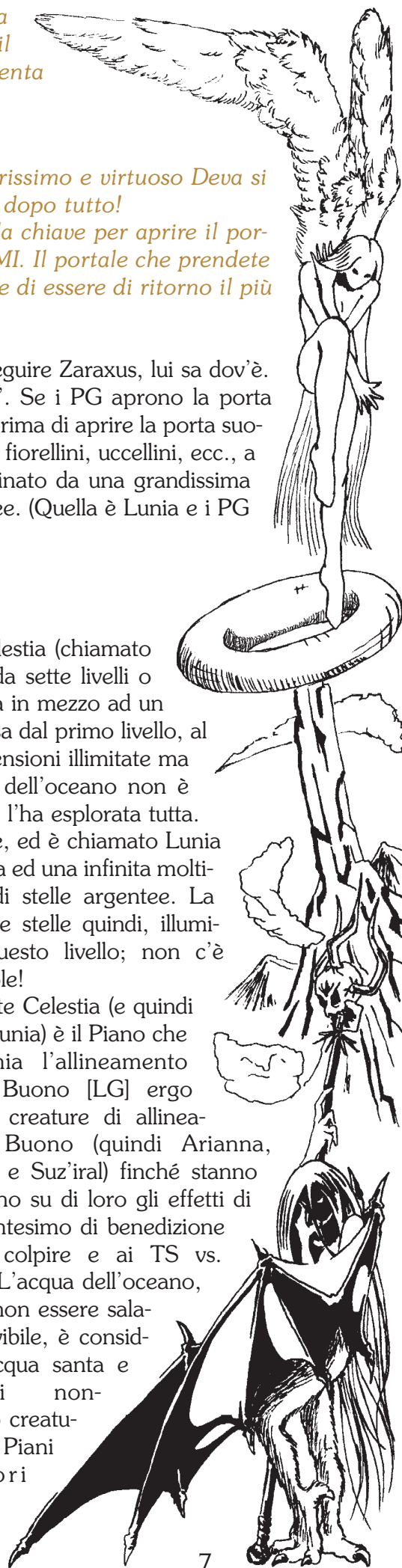
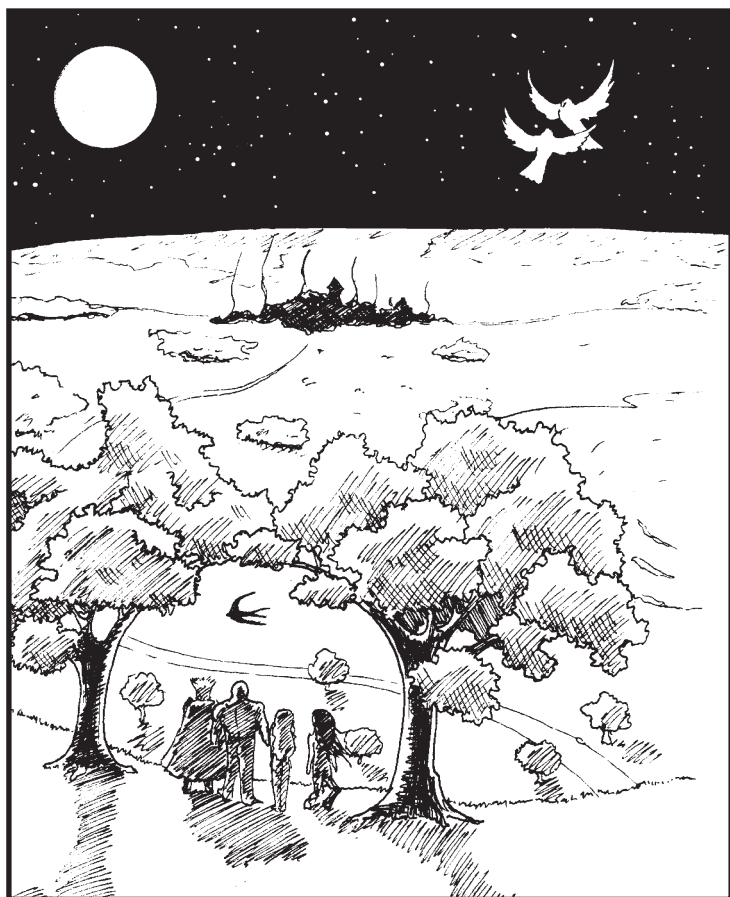
LUNIA - IL CIELO ARGENTEO

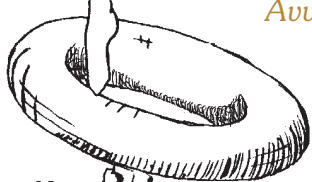
Condizioni Fisiche: Lunia è il primo livello [layer] del Monte Celestia (chiamato dagli abitanti dei Primi Materiali, Sette Cieli, perché costituito da sette livelli o cieli). Immaginate questo piano come una grandissima montagna in mezzo ad un oceano d'acqua dolce, man mano che si sale la montagna si passa dal primo livello, al secondo, e così via fino al settimo. Ogni Piano Esterno è di dimensioni illimitate ma finite (a parte l'Abisso), quindi la grandezza della montagna e dell'oceano non è definibile, considerando anche che nessuno (a parte forse gli dei) l'ha esplorata tutta.

Il primo livello è costituito dall'oceano e dalla costa del monte, ed è chiamato Lunia in quanto nel cielo, sempre scuro, risplende una grande luna piena ed una infinita moltitudine di stelle argentee.

La luna e le stelle quindi, illuminano questo livello; non c'è alcun sole!

Il Monte Celestia (e quindi anche Lunia) è il Piano che rispecchia l'allineamento Legale Buono [LG] ergo tutte le creature di allineamento Buono (quindi Arianna, Zaxarus e Suz'iral) finché stanno qui hanno su di loro gli effetti di un incantesimo di benedizione (+1 al colpire e ai TS vs. paura). L'acqua dell'oceano, oltre a non essere salata e bevibile, è considerata acqua santa e qualsiasi non-morto o creatura dei Piani Inferiori





(Baatezu, Tanar'ri, Yugoloth, ecc.) che venga a contatto con essa brucia e la sua pelle (se sopravvive) rimarrà per sempre con piaghe color argento.

Condizioni Magiche: I PG su Lunia non dovrebbero usare incantesimi, quindi, facendola breve, Suz'Iral (la maga) essendo di allineamento NB ha una probabilità del 10% di fallire qualsiasi incantesimo lei faccia. Incantesimi negromantici curativi, hanno l'effetto raddoppiato, mentre quelli distruttivi lo hanno dimezzato.

Armi Magiche: Create a Sigil -1
Create nell'Abisso -2

Una volta varcato il portale, i PG si trovano su Lunia, e precisamente sotto due alberi che con i loro rami formano un'arcata (occhio, questo è anche il portale per il ritorno). Tutt'intorno, c'è un soffice prato verde con qualche albero e cespuglio. Gli uccellini cinguettano dolcemente e le api placidamente volano di fiore in fiore. Ad un centinaio di metri alla loro sinistra sentono (e vedono) le onde del mare, più avanti, a circa un miglio, però, si scorgono delle rovine nerastre e dei sottili fili di fumo. Se i PG vagabondano un po', fate pure, ricordando che è un posto bellissimo ove pace ed armonia regnano incontrastate (o quasi). Prima o poi, si dirigeranno verso la città.

Avvicinandovi meglio alle rovine, scorgete i resti di quella che una volta era una bellissima cittadina. Gli edifici di pietra non sono stati rasi al suolo, ma bruciati completamente. Sembra che a ogni centimetro di città sia stato appiccato il fuoco. I poveri resti mortali degli abitanti giacciono qua e là, straziati dal fuoco come tutto il resto.

Molti cadaveri sono completamente inceneriti, mentre altri sono interi, ma carbonizzati. Se i PG si fermano nella periferia e fanno qualche indagine nelle case, vedranno che niente è stato rubato o saccheggiato, ma solo dato al fuoco. Inoltre, se rovistano tra le macerie troveranno nella cenere delle torce (non magiche) spente col manico in bronzo, completamente liscio, salvo per uno strano simbolo inciso.

Se trovano le torce con il simbolo, consegnate loro il Disegno 1.

Se i PG esaminano almeno una decina di cadaveri noteranno che essi sono solo uomini o bambini, ma nessuna donna è tra di loro.

Se non trovano queste informazioni, ne verranno a conoscenza dopo, tramite l'incontro con gli Harmonium.

Se decidono di proseguire, arriveranno alla piazza centrale, dove un gruppo di 25 Harmonium (una sorta di polizia che opera a Sigil e nei Piani Superiori) sta investigando sul fatto. Tutti gli Harmonium sono in armatura di piastre con il loro simbolo ricamato su di essa (il simbolo è riprodotto in basso a destra, potete mostrarlo ai PG).

Arrivati nella piazza centrale, vedete parecchi soldati con l'emblema degli Harmonium che stanno investigando per conto loro fra le rovine.

All'improvviso, uno di loro, un uomo grosso e blindato nella sua corazzatura, vi grida:

"Chi siete! Cosa fate qui! Non vi è permesso restare!"

Lasciate che i PG facciano del sano roleplaying (e non rollplaying). Il tipo che ha parlato è il comandante degli Harmonium, e non si corromperà.

Se i PG si identificano mostrandogli il sigillo della compagnia dell'Angelo Custode, o dimostrano in modo inequivocabile le loro buone intenzioni allora verranno fatti restare. Il comandante, che si chiama Szor, gli dirà che fino ad ora



hanno trovato solo uomini e bambini, tra i morti, ma non c'è traccia di donne. Hanno inoltre trovato alcune torce col manico in bronzo le quali hanno inciso uno strano simbolo.

Consegnate ai PG il Disegno 1 (sempre che non lo abbiano già).

Sul simbolo e sul perché manchino le donne, gli Harmonium non sanno nulla, diranno solo che stanno indagando.

L'unica cosa che si sa del simbolo (lo sanno anche i PG quindi dateglielo pure), è che il simbolo d'infinito tagliato dalla freccia all'interno della fiamma, è il simbolo dell'Abisso.

Se non si identificano, sono ambigui, iniziano ad insultarli o peggio attaccano, allora verranno immediatamente arrestati e processati e se hanno ucciso, condannati a morte!

Ricordo che con i PG c'è Zaxarus (un Tanar'ri) e che gli Harmonium reagiranno di conseguenza (cioè male!), salvo che non venga giustificata la sua presenza (o col sigillo o con una balla mooolto credibile).



Szor: Fighter 5°; For 18/51; CA 1 (plate +2); THAC0 9 con spada lunga +2 (+2 For, +3 maestria); Danni 1d8/1d12 +8; PF 40.
Harmonium (24): Fighter 3°; For. 17; CA 3; THAC0 16 con spada lunga (+1 For +1 specializ.); Danni 1d8/1d12 +3; PF 25.

Se escono dalla città a circa 4/5 Km troveranno moltissime impronte di zoccoli molto grandi che si dirigono verso la città. Queste impronte appaiono all'improvviso e terminano in città. Le impronte appartengono a dei Tanar'ri, Lesser - Armanite arrivati su Lunia grazie ad un portale aperto dalla Falce, ecco perché le loro impronte appaiono così all'improvviso. In teoria, quello che dovevano sapere i PG ora lo sanno, ricordate loro che Antraxius ha detto di far presto. Il portale è lo stesso da dove sono arrivati, solo che devono suonare l'altra sequenza di note.



PARTE II

LA BIBLIOTECA

Antraxius chiederà loro tutte le informazioni che hanno trovato su Lunia. Se gli danno la torcia o gli descrivono il simbolo, non saprà identificarlo.

“Sono molto rattristato per ciò che è successo. Ma, se mi dite che le donne non comparivano tra i morti, è probabile che l’orda infernale le abbia rapite per qualche orribile scopo! Non possiamo rimanere a guardare, fratelli miei. Propongo che andiate subito nella Biblioteca di Sigil. Là forse troverete informazioni su come muoverci e dove cercare.”

Alla grande biblioteca si paga 1 mo a testa per entrare, e si può stare un giorno intero. Logicamente si parla a voce molto bassa! Le sale sono sconfinite, e contengono miliardi di libri e pergamene. I libri sui vari Piani sono divisi per sezione e ogni sezione rispecchia in una certa misura l’allineamento (solo per quel che riguarda Legge e Caos) del Piano corrispondente. Per cui la sezione sui libri dell’Abisso (piano Caotico Malvagio) sarà terribilmente disordinata, con i volumi disposti senza una precisa logica.

Lasciate che cerchino quello che vogliono, magari inventandovi titoli strani sull’argomento. All’interno c’è anche un vecchio bibliotecario umano che può cercare i libri per dare una mano ai PG. Se i PG dicono di cercare libri sui Piani Inferiori, avranno un intero stanzone in cui cercare! Se cercano tra i libri sui Baatezu, non troveranno un bel niente a riguardo del simbolo sulle torce. Se cercano tra i libri sui Tanar’ri o sull’Abisso, staranno comunque tantissimo. Se però specificano “I Tanar’ri e il fuoco” staranno solo un paio d’ore.

Comunque sia, presto o tardi troveranno il libro con le informazioni. Il titolo è “Le Orde del Fuoco Distruttore”. Siccome i libri non possono essere portati via (e non esistono fotocopiatrici!) dovranno consultarlo sul posto. Dopo una rapida occhiata, troveranno un capitolo del libro che inizia con il simbolo trovato sulla torcia a Lunia.

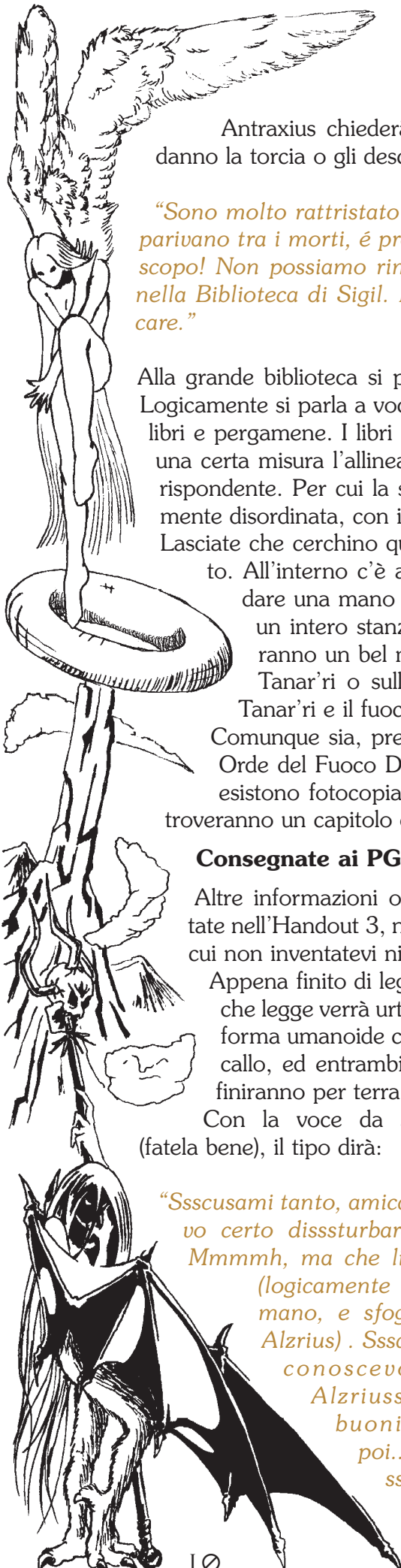
Consegnate ai PG l’Handout 3

Altre informazioni oltre quelle presentate nell’Handout 3, non ci saranno, per cui non inventatevi nient’altro.

Appena finito di leggere il libro, il PG che legge verrà urtato da un essere di forma umanoide con la testa da sciacallo, ed entrambi, assieme al libro, finiranno per terra.

Con la voce da serpentone infido (fatela bene), il tipo dirà:

“Ssscusami tanto, amica/o mia! Non volevo certo dissturbare la tua lettura. Mmmh, ma che libro interessante (logicamente gli è caduto in mano, e sfoglia le pagine su Alzrius). Sssai, tanto tempo fa conoscevo il grande Alzriusss. Ssssi era in buoni rapporti, ma poi... Ma dimmi, lo sstai cercando? Ha fatto un torto anche a te?”



I PG sanno che l'Arcanaloth, che é uno sciacallo antropomorfo riccamente vestito, é uno Yugoloth, una delle tre razze che abitano i Piani Inferiori. Gli Yugoloth sono i mercenari delle Blood Wars, e vengono arruolati sia dai Baatezu che dai Tanar'ri. Sono tutti incredibilmente doppiogiochisti e truffatori, e questo i PG lo sanno fin troppo bene! In particolare, gli Arcanaloth sono quelli che stipulano contratti e affari, una sorta di notai, quindi sono ancora più infidi dei loro fratelli (e anche questo i PG lo sanno). Se, alla luce dei fatti, lo mandano subito a cagare, dirà solo: *"Ci rivedremo presssto"*. Se dialogano un po', Zunapsis (così si chiama) vorrà a tutti i costi sapere perché cercano Alzrius, perché altrimenti non li può aiutare in alcun modo. Se non gli dicono il perché, se ne andrà arrabbiato con la stessa frase di prima. Infine, se si sbottonano, anche omettendo particolari, ma dicendo a grandi linee la verità, il caro Zunapsis dirà:

"Oh, che trissstissima ssstoria. Certo, possso dirvi come raggiungere Conflagratum, ma, ahimé, ho anch'io bisogno di qualcosssa per tirare avanti..."

In pratica, Zunapsis tirerà fuori dalla veste una pergamena, il classico "Io sottoscritto..." che implica la cessione dell'anima di un PG.

Date ai PG l'Handout 4

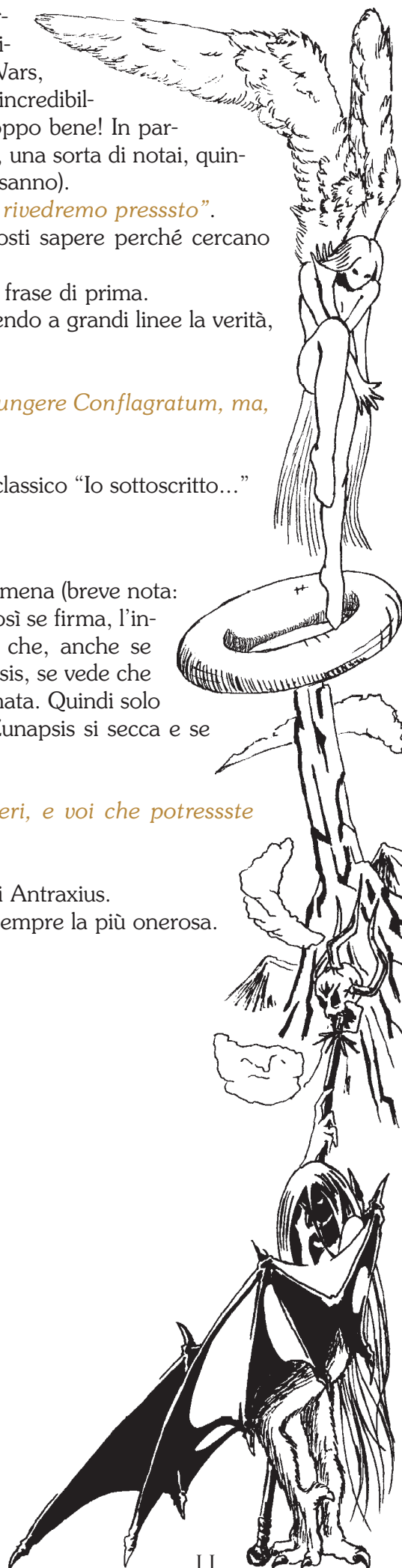
A questo punto accadranno due cose: o un PG firma la pergamena (breve nota: Zaxarus sa di essere un Tanar'ri, e i Tanar'ri non hanno anima, così se firma, l'inchiostro non prende. La stessa cosa vale anche per Belfagus, che, anche se trasformato in umano da secoli, non ha anima comunque! Zunapsis, se vede che l'inchiostro non prende, dirà seccato che la loro anima é già dannata. Quindi solo Arianna o Suz'Iral possono farlo). Oppure rifiutano tutti, ergo Zunapsis si secca e se ne va via dicendo

"Non oso pensssare ai tormenti che patiranno quei prigionieri, e voi che potressste ss salvarli e non lo fate! Ma ci rivedremo presssto!"

- ➡ Se non accettano proseguite con: Parte III A - Il rapimento di Antraxius.
- ➡ Se accettano proseguite con: Parte III B - La via più breve é sempre la più onerosa.

GUARDA+I A++ΘRNΘ...
 CEN+INAIA DI CHILΘME+RI
 DI DISTRUZIONE,
 MILIONI DI CADAVERI CHE
 RICΘPRΘNΘ IL +ERRENΘ.
 +U++'IN+ΘRNΘ MΘR+E
 SENZA SENSΘ
 ...CΘME AMΘ TUTTΘ QUESTΘ.

— TARNALAK
 UN MEZZΘLΘTH



PARTE 3A E 3B

PARTE 3A - IL RAPIMENTO DI ANTRAXIUS

Dunque hanno rifiutato. Tutto quello che dovevano sapere ora lo sanno, quindi, a meno che non bighellonino per Sigil, ritorneranno nell'Hive, dove c'è la sede della compagnia.

Girate l'ultimo angolo di strada prima di arrivare alla sede della Compagnia, e lo spettacolo che vi si presenta davanti è terrificante: l'intero edificio è ridotto ad un fumante cumulo di macerie.

Lasciate che perquisiscano ciò che vogliono. Ovviamente il Deva non lo troveranno, e nemmeno il suo cadavere. Se cercano nei dintorni, ci sarà qualche barbone che, previo compenso o minacce, dirà ai PG di aver visto degli Yugoloth entrare nell'abitazione e uscire con il Deva stordito e prigioniero, logicamente solo dopo aver appiccato il fuoco all'edificio.

A questo punto, entra di nuovo in scena Zunapsis.

Sentite una gelida voce sibillina alle vostre spalle, che non tardate a riconoscere: è quel cane di Zunapsis!

"Carissimi amici miei, sssperavo di potervi convincere con le cortessi maniere, ma, ahimé, non mi avete dato asscolto."

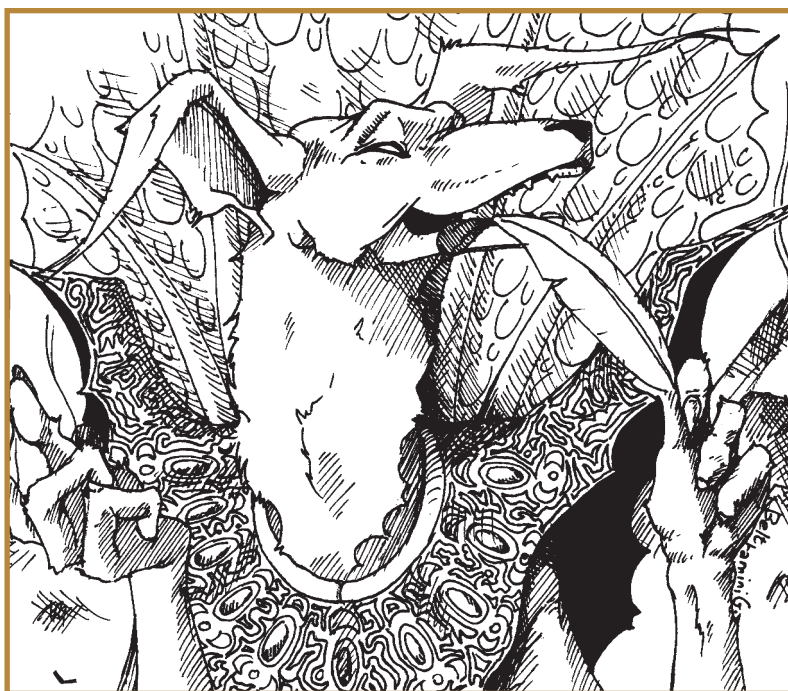
Durante il dialogo, Zunapsis si gratterà la faccia canina con una splendida piuma (che proviene dalle ali del Deva!). Se lo attaccano subito risulterà essere inconsistente e quindi i PG (o eventuali armi) gli passeranno attraverso. Comunque reagiscano i PG, Zunapsis continua:

"Uccidermi non vi ssservirà a nulla, in quanto il vossstro amico Antraxiuss è mio prigioniero, e possso disssporre di lui come mi piace. Piuttosssto, se volete rivederlo libero, dovrete farmi un... favore. Tanto tempo fa, ho venduto un potente artefatto ad Alzriuss, al prezzo di 100.000 anime. Ma dopo la conssegna, Alzriuss non è ssstato fedele al nossstro patto, e non mi ha mai pagato le 100.000 anime. Il potente artefatto è una nera falce, che permette alle sssee armate di viaggiare in tutti i piani di esssistenza. Devo riaverla!"

Se i PG non accettano, Zunapsis si diventerà raccontandogli dei suoi passatempi preferiti con i Deva.

Se lo attaccano, scomparirà, ma la sua voce li tormenterà finché non accetteranno.

Se invece accettano subito darà le seguenti delucidazioni:



“La falce in quessstione é in mano ad una Marilith di nome Sssilamanda a capo dell’esercito di Alzriusss. In questi giorni ssstanno combattendo la loro Blood War contro una armata di Baatezu nel piano infernale delle Dissstese Grigie [Gray Waste]. Avete 17 giorni a partire da oggi per riportarmi la falce qui a Sssigil. Voi mi consseignerete la falce e io vi daró il vossstro amichetto. Non cercate di trarmi in inganno, poiché la vendetta di Zunapsiss é inarressstabile.”

Dopo i convenevoli (si fa per dire), Zunapsis li condurrà alla porta di una latrina pubblica e consegnerà una piccola rosa nera ad ognuno; la chiave per la porta dimensionale. Mentre i PG entrano nella porta dimensionale per le Distese Grigie, dirà le sue ultime premurose parole:

“E ssstate attenti a non mettervi fra i due eserciti! Eh eh eh! Waz waz waz!”

PARTE 3B - LA VIA PIÙ BREVE É SEMPRE LA PIÙ ONEROSA

Se siete qui é solo perché Arianna o Suz'Iral hanno firmato. Zunapsis é contentissimo, e si lecca i baffi con un suono disgustoso.

“Sssono molto contento che ci ssia ancona qualche persssoa di buon cuore, in tutto il Multiverssso. Bene, il portale dimensssionale per raggiungere Conflagratum é ssstato perduto sssecoli fa. Comunque, esssisste ancora un pratico modo per arrivarci. La Marilith a capo dell’esercito di Alzriusss possiede una nera falce capace di aprire varchi dimensssionali fra i piani... fra tutti i piani, meno che a Sssigil. Giusstacassso, in quesssti giorni ssstanno combattendo la loro Blood War nelle Dissstesse Grigie [Gray Waste] (i PG sanno che é un piano infernale). Fra una battaglia e l'altra, potrete rubarla e andare ssu Conflagratum.”

Per il resto é come sopra (3A), tranne che se prima tornano da Antraxius, si dispererà per ciò che hanno fatto, ma li manderà comunque a liberare i prigionieri, dicendo di non fidarsi di alcun demone.



PARTE 4

IL CAMPO DELLE ORTICHE

In questa parte è essenziale che i DM trasmettano al massimo le sensazioni del posto.

GRAY WASTE

Condizioni Fisiche: Il Piano delle Distese Grigie [Gray Waste] è composto da tre livelli [layers] i PG si troveranno sul primo, vale a dire Oinos e precisamente nel Campo delle Ortiche [Field of Nettles] il principale campo di battaglia tra i Baatezu e i Tanar'ri.

Nelle Gray Waste tutto è in bianco e nero, e i nuovi venuti stanno una settimana per perdere i colori. Nel cielo non ci sono stelle, soli, lune, ecc... ma è sempre grigio, un eterno crepuscolo. Questo però non significa che non ci sia un'alternanza tra giorno e notte, o meglio tra periodi di 'più scuro' e 'meno scuro'. Questi periodi non hanno mai una durata stabile, quindi non si può misurare tramite essi lo scorrere del tempo. Dopo giorni di più scuro, all'improvviso il cielo diventa meno scuro per durare magari solo pochi minuti, e così via.

Condizioni Magiche: nessun tipo di teletrasporto è permesso, eccetto quello della Falce Nera. Incantesimi a base colore (spruzzo di colore, sfera prismatica, ecc.) non funzionano.

Nel Campo delle Ortiche non si può volare oltre i 3 metri, neppure magicamente chi lo fa viene tirato giù e subisce 1d6 pf.

Divinazione: bugie e verità su questo piano sono la stessa cosa. Quindi lo stesso incantesimo di divinazione fatto due volte potrà dare risultati diversi. Incantamento/Charm +3 ai TS degli incantesimi di questa scuola che influenzano creature, se non è concesso il TS, allora si ha un TS senza modifiche. Incantesimi che influenzano cose hanno la loro durata e la loro area d'effetto aumentata del 25% solo se usate per fini malvagi, se usati per il bene l'incantesimo non funziona. Elementale: gli elementali non appena evocati sono liberi di agire come vogliono.

Armi Magiche: create a Sigil -1
create nell'Abisso -2

Sentite come se i vostri sensi siano stati avvolti da un muro di cotone. Ogni cosa attorno a voi è grigia, e il grigiore si estende dovunque, da qualsiasi parte voi guardiate, a malapena si riesce a distinguere la linea d'orizzonte dal cielo, anch'esso grigio. Voi e i vostri abiti, mantenete i colori soliti, anche se qui sembrano molto sbiaditi.

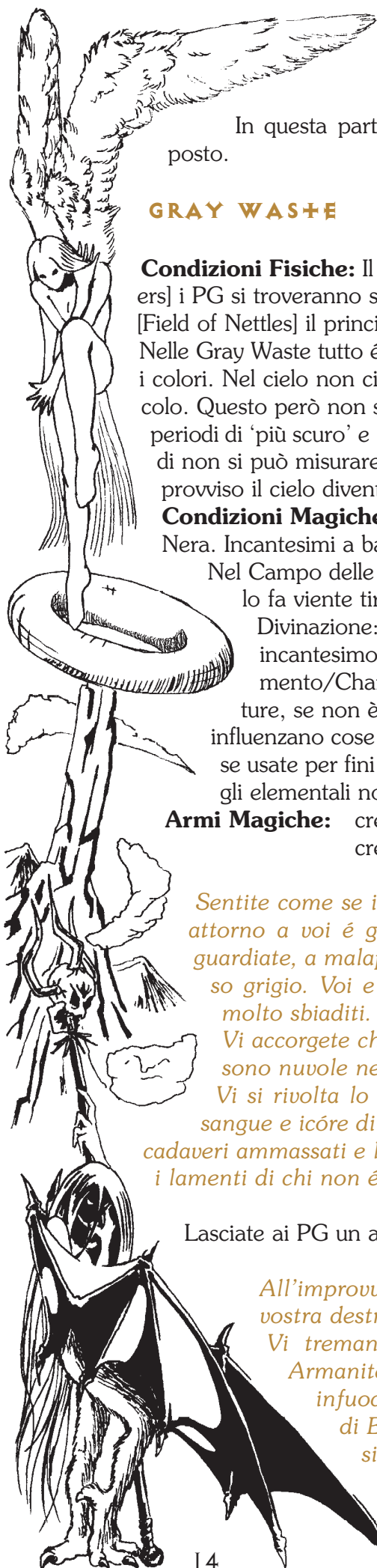
Vi accorgete che il suolo è bagnato e soffice come se avesse piovuto. Ma non ci sono nuvole nel grigio cielo...

Vi si rivolta lo stomaco quando capite che la terra è completamente intrisa di sangue e icore di quelli che hanno combattuto. Qua e là ci sono vere montagne di cadaveri ammassati e lasciati marcire, Baatezu e Tanar'ri insieme, e nell'aria risuonano i lamenti di chi non è ancora morto.

Lasciate ai PG un attimo di pausa.

All'improvviso, un forte frastuono, come una carica di bisonti, viene dalla vostra destra, seguito da grida assetate di sangue alla vostra sinistra.

Vi tremano le gambe, quando vedete comparire un'immensa orda di Armanite corazzati e incazzati, ognuno dei quali porta una immensa clava infuocata a foggia di torcia. Dall'altra parte, ecco arrivare una armata di Baatezu che sarà circa un terzo dell'orda Tanar'rica. I due eserciti si fermano, e si scrutano minacciosamente. Ad un segnale, l'orda di Armanite riprende la carica, e il terreno ricomincia a tremare. Che spettacolo maestoso e terrificante. Anche perché, voi siete in mezzo!



A questo punto, possono fare diverse cose, che spero di prevedere. Se dicono di guardarsi in giro, disegnano una grezza mappa come quella che compare in questa pagina. Chiedete ai PG cosa fanno e dategli 30 secondi di tempo reale per decidere, se non lo fanno, vedi punto 6.

- 1) Parlamentare con uno dei due eserciti: Hah hah hah hah hah! Ritirate pure le schede e andate a casa.
- 2) Andare verso le Armanite in carica: per quanti ne uccidano, verranno sopraffatti e travolti dal numero, quindi non è serio.
- 3) Andare verso i Baatezu: i Baatezu staranno in formazione a picche spianate, e non si muoveranno di lì; comunque, nelle seconde file ci sono parecchi Cornugon che lanceranno fulmini e ancora fulmini a chiunque si avvicini al muro di lance. Anche i Baatezu sono in “battle frenzy” e non discuteranno con nessuno, finché non sarà finita la battaglia.
- 4) Andare verso la grande montagna di corpi: è la soluzione più sensata e, anche se dovranno sopportare fetidi miasmi, potranno avere anche una visuale del combattimento.
- 5) Scappare verso il lago scuro: (in realtà il lago è di sangue, solo che ha perso colore, i PG lo possono scoprire solo annusando “l’acqua”, bevendo, o entrandoci). La battaglia infurierà anche sulle sponde del lago, quindi o combattono o si buttano nel lago. Se combattono, fate arrivare contro di loro, 7 Armanite, oltre che almeno 2 palle di fuoco e una manciata di fulmini, in qualsiasi momento. Se arrivano a battere le 7 Armanite, riusciranno a scappare in direzione della montagna.

Se si buttano nel lago, chi è in armatura o non sa nuotare inizia ad affondare, e ad affogare.

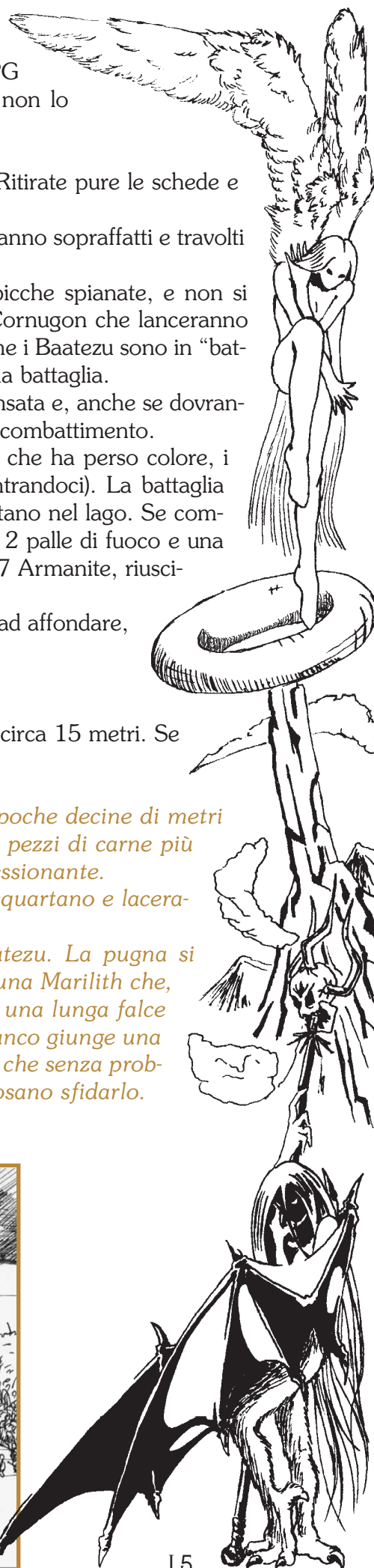
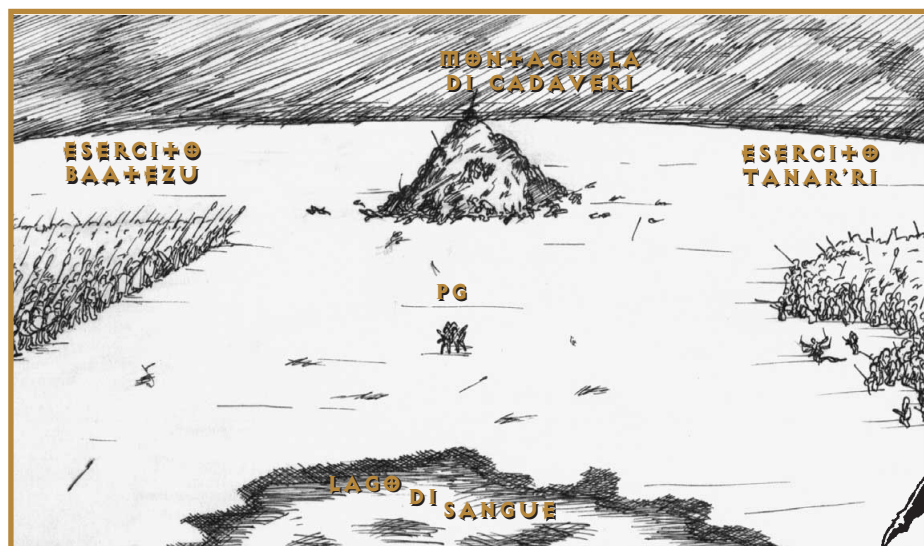
- 6) Rimangono proprio in mezzo: provate solo a immaginare...

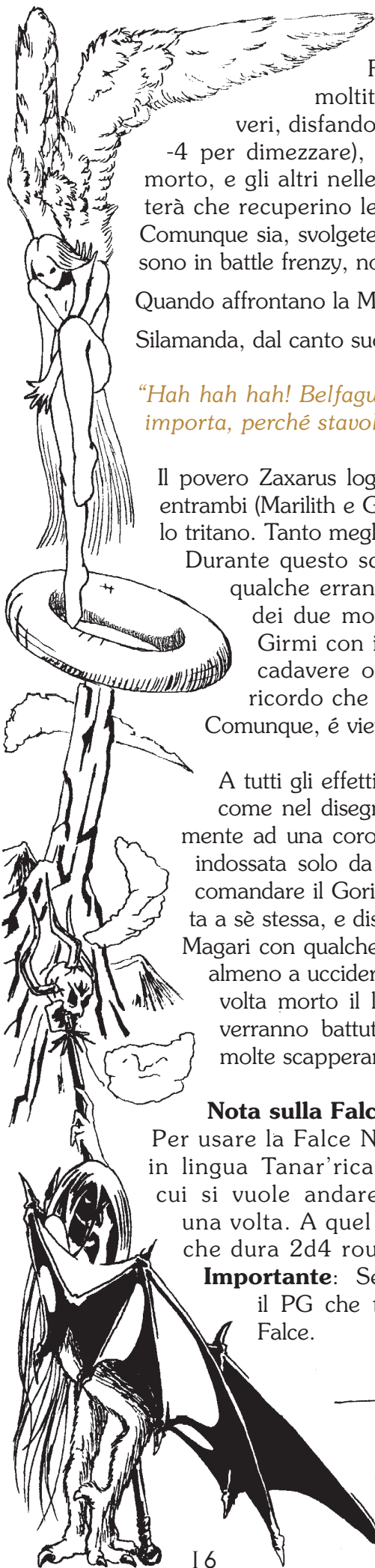
Alla fine, dovrebbero arrivare sulla montagna di cadaveri, alta circa 15 metri. Se guardano il campo di battaglia, leggete quanto segue:

È veramente una carneficina totale quella che sta avvenendo a poche decine di metri da voi. Mai non avevate visto nulla di simile. Le teste, gli arti, i pezzi di carne più strani volano nella grigia massa turbinante. Il frastuono è impressionante.

Il rumore dell’acciaio che trancia e perfora, degli artigli che squartano e lacera non fa quasi vomitare anche voi, ormai veterani guerrieri.

Sembra che l’esercito dei Tanar’ri abbia la meglio sui Baatezu. La pugna si spinge ora fino ai piedi della montagna, e sotto di voi vedete una Marilith che, fra le tante spade curve, maneggia anche una torcia infuocata e una lunga falce nera. La tanar’ri sta facendo piazza pulita di avversari. Al suo fianco giunge una enorme bestia pelosa dalla faccia di bufalo (è un mitico Goristro) che senza problemi schiaccia e stritola con le mani i malcapitati Baatezu che osano sfidarlo.





Molto bene: se i PG dimostrano di avere le pa**e quadrate, dovrebbero scendere e attaccare la Marilith, per rubarle la Falce Nera. Se non lo fanno, il Goristro verrà colpito da una moltitudine di frecce acide, e cadrà proprio sulla montagnola di cadaveri, disfiandola interamente. I PG, oltre a prendere 3d6 danni da caduta (Dex -4 per dimezzare), si ritroveranno per metà (tirare a caso) in braccio al Goristro morto, e gli altri nelle sei mani della Marilith, la quale cavallerescamente NON aspetterà che recuperino le loro armi e gli farà molto male.

Comunque sia, svolgete normalmente il combattimento sapendo che, siccome i due mostri sono in battle frenzy, non ascolteranno niente e nessuno.

Quando affrontano la Marilith consegnate a Bèlfagus l'Handout 5

Silamanda, dal canto suo, riconoscerà Bèlfagus, e dirà:

"Hah hah hah! Belfagus, non credevo di trovarti ancora vivo dopo tanti secoli! Ma non importa, perché stavolta non sarò così pietosa con te!" e lo attaccherà.

Il povero Zaxarus logicamente non verrà risparmiato da quelli della sua razza: siccome entrambi (Marilith e Goristro) sono in battle frenzy, tutto quello che gli capita sotto mano, lo tritano. Tanto meglio se è un bastardo Cambion.

Durante questo scontro, non risparmiate violenza ai PG, magari facendo cadere qualche erranda palla di fuoco su tutti, ogni tanto. Gli stili di combattimento dei due mostri sono eccentrici: per la Marilith, immaginatevi un frullatore Girmi con il turbo inserito, mentre il Goristro di tanto in tanto usa qualche cadavere o commilitone a mo' di mazza, anche scagliandolo sui PG (ma ricordo che è anche estremamente stupido e ingenuo).

Comunque, è vietato farli morire qui, perché per il gran finale sono tutti necessari!

A tutti gli effetti, un Goristro è quasi impossibile da addomesticare. In questo caso, come nel disegno, la bestia porta un copricorno magico, che è collegato magicamente ad una corona di denti che indossa la Marilith. La corona di denti può essere indossata solo da altre Marilith, altrimenti fa 1d20 danni per turno, e permette di comandare il Goristro a bacchetta. Se la Marilith dovesse morire, la bestia sarà lasciata a se stessa, e distruggerà tutto ciò che vede, con preferenza sui Baatezu.

Magari con qualche problema, ma i PG dovrebbero arrivare a uccidere i due mostri (o almeno a uccidere la Marilith), e potranno così mettere le mani sulla Falce Nera. Una volta morto il loro generale, le caotiche Armanite verranno battute dagli organizzatissimi Baatezu, e molte scapperanno in tutte le direzioni.

Nota sulla Falce Nera:

Per usare la Falce Nera, è sufficiente dire in lingua Tanar'rica il nome del piano in cui si vuole andare, e falciare l'aria per una volta. A quel punto si apre un portale che dura 2d4 round.

Importante: Segnatevi il PG che tiene la Falce.



Non appena uccidono la Marilith:

Ora che la Marilith giace sventrata ai vostri piedi, vi accorgete che le Armanite sono in rotta. È morto il loro generale, e senza una guida le creature sono in balia dei Baatezu.

Fra i tanti Baatezu che si trascinano sul campo di battaglia, vedete un Gelugon ferito e sanguinante che vi si avvicina.

Con questo incontro si decide il futuro dei PG: il Gelugon vuole solo conoscere chi li ha aiutati a respingere i Tanar'ri. Se lo attaccano, sarà la fine per loro, perchè in aiuto del Gelugon arriveranno ben 6 Cornugon.

A debita distanza, il Gelugon planterà a terra la sua lancia, e con voce fredda e gutturale dirà:

“Vi ringrazio per l'aiuto che ci avete dato. Vi ho visti mentre uccidevate quella puttana di Marilith. Comunque, il vostro aiuto non è ancora sufficiente per riguadagnarvi la libertà.

Ah, sí, mi ero quasi dimenticato: consideratevi nostri prigionieri.”

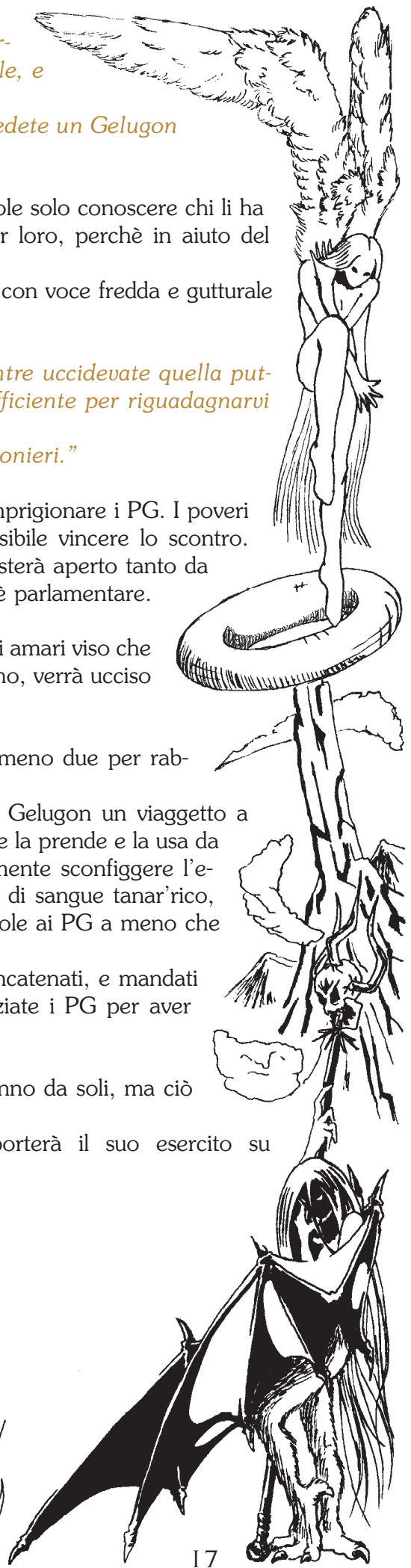
E detto questo, arriveranno i 6 Cornugon di cui prima per imprigionare i PG. I poveri PG possono combattere, ma sarà davvero dura se non impossibile vincere lo scontro. Possono altresì usare il potere della Falce Nera, ma il portale resterà aperto tanto da permettere ai 6 Cornugon di seguirli. L'unica, seria alternativa è parlamentare.

Importante: se Zaxarus non ha cambiato aspetto, saranno cavoli amari visto che è un Tanar'ri nelle mani dei Baatezu: appena i PG si arrenderanno, verrà ucciso dai suoi carcerieri!

- 1) Possono offrire al Gelugon oggetti magici. Ne serviranno almeno due per rabbonirlo, ma poi li lascerà andare.
- 2) La soluzione di gran lunga migliore è quella di proporre al Gelugon un viaggetto a Conflagratum (evitando di dirgli dei poteri della falce, altrimenti se la prende e la usa da sé senza bisogno dei PG), dove con i suoi Baatezu potrà facilmente sconfiggere l'esercito di Alzrius che si sta leccando le ferite. Il Gelugon, avido di sangue tanar'rico, accetterà di buon grado. Da qui in poi, non romperà più le scatole ai PG a meno che loro non le rompano a lui.
- 3) Se non dicono niente, verranno privati di tutti i loro averi, incatenati, e mandati nella infernale città di Dis fino alla fine dei loro giorni! (ringraziate i PG per aver partecipato al torneo e ritirate le schede!)

Alla fine, due sono i modi per entrare a Conflagratum:

- 1) scappando alla cattura o offrendo oggetti al Gelugon entreranno da soli, ma ciò porterà più guai in futuro
- 2) se convincono il Gelugon parlandogli di Alzrius, egli porterà il suo esercito su Conflagratum e le cose saranno più semplici.



PARTE 5

CONFLAGRATUM

Conflagratum è il 601° livello dell'Abisso governato dall'Abyssal Lord Alzrius. Dato che nessun supplemento fino ad ora pubblicato (novembre '96) descrive Conflagratum, le condizioni fisiche sono state inventate da noi.

Condizioni Fisiche: Conflagratum è un immenso deserto di ruggine verdastra il cui cielo è un'immensa massa di fuoco che produce oltre ad un continuo frastuono (immaginatevi il rumore che può fare un grandissimo fuoco che arde...), anche un caldo insopportabile. Come detto il cielo arde, ma ogni 30 ore circa il suo "color fuoco" diventa più scuro fino ad un rosso cupo e il rumore che emette diventa "ovattato". Questa condizione dura per poco più di un'ora, poi lentamente tutto torna come prima.

Condizioni Magiche: valgono le condizioni magiche applicabili in tutto l'Abisso e cioè: ogni incantesimo lanciato può attirare l'attenzione dei tanar'ri. Se l'incantesimo lanciato ha effetto solo sul mago e sui suoi amici, il "caster" viene normalmente ignorato. Gli incantesimi che non hanno effetto direttamente sui tanar'ri, ma sui loro servi, hanno come risposta una malattia a carico del "caster", come lebbra e simili. La risposta per incantesimi che hanno come obiettivo tanar'ri "veri" o "maggiori" può variare da un gruppo di armanite che attaccano il "caster" a un'esplosione di fuoco che danneggia il "caster" o l'oggetto magico usato.

Due o tre punizioni sono più che sufficienti, visto che l'abisso è un piano del caos, non è necessario che ad ogni incantesimo il master dia una risposta.

Alteration: gli incantesimi appartenenti a questa scuola molto spesso falliscono. Ogni volta che viene fatto un incantesimo di alterazione il "caster" o l'obiettivo (se ve n'è uno) deve fare un TS vs. incantesimi, se lo passa l'incantesimo funziona normalmente, altrimenti fallisce (o, visto che è un piano caotico, ha qualche altro effetto devastante).

Se l'obiettivo era una creatura vivente, nella maggior parte dei casi diventa una forma più corrotta della creatura originaria, es. un umano diventa un githzerai, un thiefling diventa un tanar'ri, ecc. Obiettivi non viventi degenerano in pozzanghere di fango, nuvole di fumo, globi di tenebre, ecc. A conflagratum l'effetto più comune sulle cose è quello di trasformarle in ruggine. **Conjuration/Summoning:** non si sa mai ciò che si convoca. La probabilità di convocare un tanar'ri è uguale al livello dell'incantesimo x10%. **Divinazione:** questi incantesimi funzionano, ma i tanar'ri "veri" e gli Abyssal Lords capiscono di essere "sondati" magicamente e possono colpire il "caster". Es. se un mago usa chiarudienza per sentire ciò che dice un tanar'ri, questi può colpirlo tramite un'onda sonica, usando il suo stesso incantesimo. L'incantesimo usato dall'Abyssal Lord per contrattaccare può essere fino al doppio del livello dell'incantesimo di divinazione usato; nell'esempio sopra, chiarudienza è di 3° liv perciò un tanar'ri può colpire il caster con incantesimi di 6° livello o inferiori.

Chiunque usi un ESP sulla mente di un demone deve fare un TS vs. morte o impazzire. Se lo supera subisce gli effetti di un incantesimo di Infermità Mentale [feeblemind] per 2-12 ore.

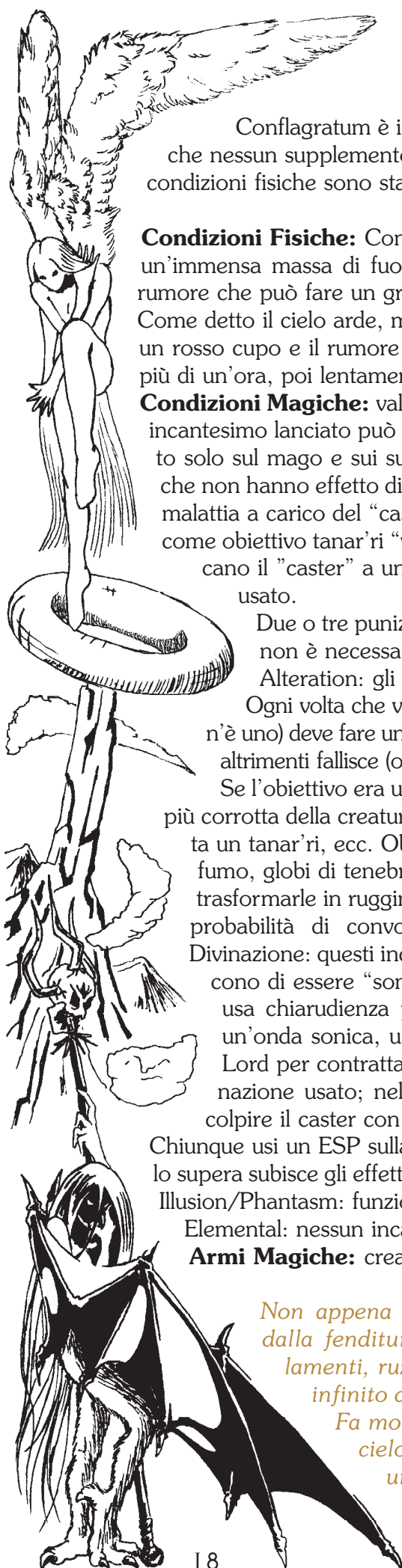
Illusion/Phantasm: funzionano come se il mago fosse di 1 livello più alto.

Elemental: nessun incantesimo elementale funziona.

Armi Magiche: create a Sigil -1

Non appena pronunciate le gutturali parole tanar'riche venite risucchiati dalla fenditura spaziale aperta dalla falce. Dopo una cacofonia di urla e lamenti, ruzzolate su quello che deve essere il suolo di Conflagratum. Un infinito deserto di ruggine verdastra, ecco cosa vedete in ogni direzione. Fa molto caldo, eppure nessun sole rischiara la sterminata distesa. Il cielo è sostituito da una rossa massa vorticoso di fuoco, che emette un suono basso e fastidioso.

Presto siete coperti dal vostro stesso sudore, e le gocce che toccano il suolo evaporano via rapidamente. Le suole dei



vostri stivali iniziano a fumare.

Davanti a voi c'è una sorta di duna, e vi sembra di sentire dei lamenti provenire dall'altra parte.

Se i baatezu hanno accompagnato i PG, a questo punto, guidati da un fiuto che solo loro hanno, sciameranno oltre la duna e proseguiranno verso la città e nulla e nessuno sarà in grado di impedirglielo.

Le loro strade si dividono: volendo, il Gelugon prometterà di non interferire coi piani dei PG, e chi s'è visto s'è visto.

Andando oltre la duna, i PG si troveranno davanti uno spettacolo orribile:

Non credevate che nemmeno la più malvagia delle menti potesse concepire questo: oltre la duna, vedete una grande struttura in ferro arrugginito simile ad una grata, e, incatenati ad essa, almeno una quarantina di maschi di tutte le razze: umani, elfi, nani, thiefling... Ad ognuno sono stati praticati tagli in tutto il corpo, e il sangue che lentamente defluisce viene raccolto da canaline e immesso in grandi barili sparsi un po' dovunque.

In lontananza, oltre la struttura, vedete quella che deve essere la cittadella di Alzrius da cui risalta una specie di grande piramide a gradini.

- Se hanno portato i Baatezu, la cittadella sarà già sotto assedio.
- Se sono soli, troveranno tre armanite, che li attaccano.

Fra tutti i moribondi, solo 13 sono coscienti, di cui uno solo però non è ancora impazzito. Il non impazzito è un umano di nome Rolz.

Se parlano con Rolz, egli, per prima cosa chiederà dell'acqua. Sa di essere spacciato, ma siccome è NG risponderà ad eventuali domande.

Non si ricorda più come è finito su Conflagratum, sa solo che è lì da parecchi anni. Ha lavorato come schiavo nella costruzione del palazzo di Alzrius. Stanchi di innumerevoli sofferenze, lui e gli altri quaranta appesi hanno avuto l'opportunità di fuggire dalla città maledetta tramite le fognature ora in disuso. Ma, all'uscita delle fogne, sono stati ripresi e per punizione esemplare verso gli altri schiavi messi a morte, e il loro sangue usato per ridipingere gli stanzoni del palazzo. Non sa da quanto tempo è lì, uno due o forse tre giorni.

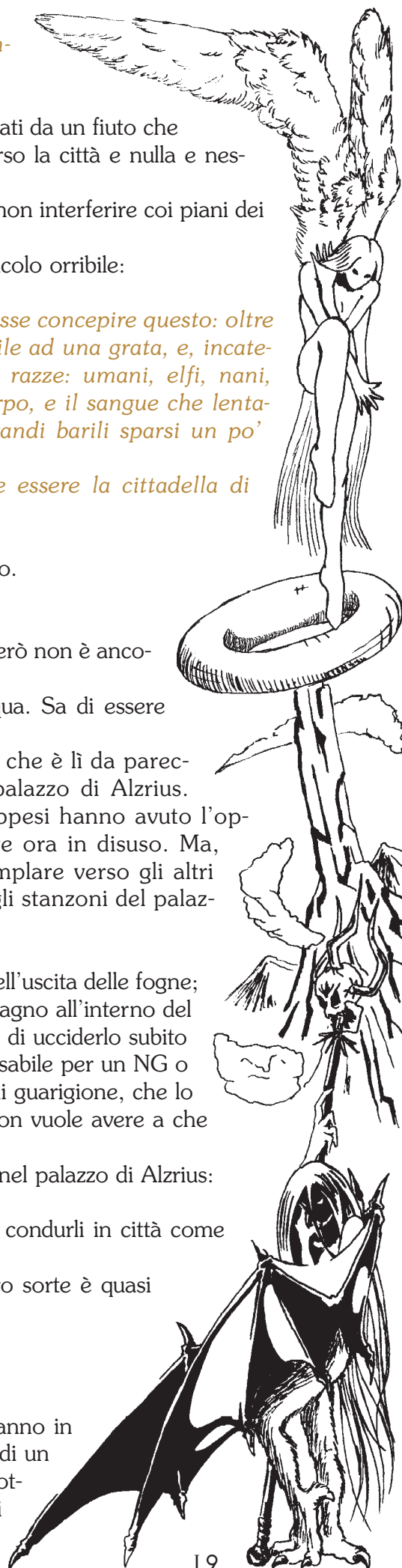
Se i PG glielo chiedono, Rolz dirà dove si trova l'ubicazione dell'uscita delle fogne; se gli chiedono dove conduce, dirà che conduce ad un vecchio bagno all'interno del palazzo di Alzrius. Queste informazioni le dà solo se promettono di ucciderlo subito dopo, per cui o i PG promettono di ucciderlo (una azione impensabile per un NG o CG, ma non per un CE...) oppure possono dargli una pozione di guarigione, che lo guarirà completamente. (in tal caso, una volta libero, dirà che non vuole avere a che fare con Alzrius e li aspetterà all'imboccatura del tunnel).

Ad ogni modo, prevedo che i PG abbiano tre scelte per entrare nel palazzo di Alzrius:

- A.** Usare le fogne in disuso
- B.** Zaxarus, in quanto tanar'ri, potrebbe fingere di incatenarli e condurli in città come prigionieri.
- C.** Possono entrare in città come dei turisti, e in tal caso la loro sorte è quasi segnata.

A - FOGNE IN DISUSO

Seguendo le indicazioni che darà loro Rolz, (inventatele) arriveranno in un punto non molto distante che assomiglia al letto prosciugato di un fiume. Su di una sponda c'è un nero tunnel decrepito che va sotterra verso la città. A guardia del tunnel, se i PG sono arrivati SENZA baatezu, ci sono 2 Babau, altrimenti (se i PG hanno por-



tato con loro i baatezu) i babau sono andati verso la città (poco distante) a combattere contro i loro acerrimi nemici.

Le fognature inventatevele tenendo presente che sono costituite da tunnel poco più larghi di 1,5 m e poco più alti di 1,6 m a parte il tunnel principale (che portava i liquami fuori città) gli altri sono per la maggior parte crollati. Fate una sezione breve con un lungo tunnel dritto, che arriva sotto la città dove c'è il cuore delle fogne vere e proprie con molti tombini che portano in superficie. Dato che la città è semidistrutta i tombini sono bloccati. Fate trovare ai PG, dopo un breve vagabondare e un paio di tombini bloccati, un'uscita tramite un tombino in una casa diroccata vicino all'ingresso del palazzo di Alzrius e poi l'uscita nei cessi del palazzo.

Se hanno parlato con Rolz dovrebbero capire che la prima non è l'uscita giusta, in questo caso o i PG fingono di essere prigionieri di Zaraxus (vedi punto B), o cercano di raggiungere normalmente il palazzo (vedi punto C).

B - FIN+I PRIGIONIERI

Possono far passare Zaraxus come il loro carceriere. In tal caso dovranno essere ben legati (le catene le trovano sulle grate dove sono legati i prigionieri) e le loro armi ben nascoste, altrimenti nessuno crederà alla loro storia, e agiranno come nel caso C.

C'è una ulteriore complicazione: se i Baatezu stanno attaccando, la battaglia si svolgerà per metà fuori e per metà dentro la cittadella. Sarà comunque possibile entrare in città da un altro lato (ricordo che ha le mura diroccate) e inoltre nessun tanar'ri farà domande, perchè sono impegnati nella battaglia.

Al contrario, se NON ci sono i Baatezu, fate incontrare ai PG gruppi di tanar'ri sospettosi (armanite e babau), e almeno un tanar'ri (un babau) che vuole sottrarre i "prigionieri" a Zaraxus (e se non glieli dà, lo sfida ad un pestaggio all'ultimo sangue).

Nel centro della città c'è l'unico edificio ancora in piedi, ed è proprio il palazzo di Alzrius.

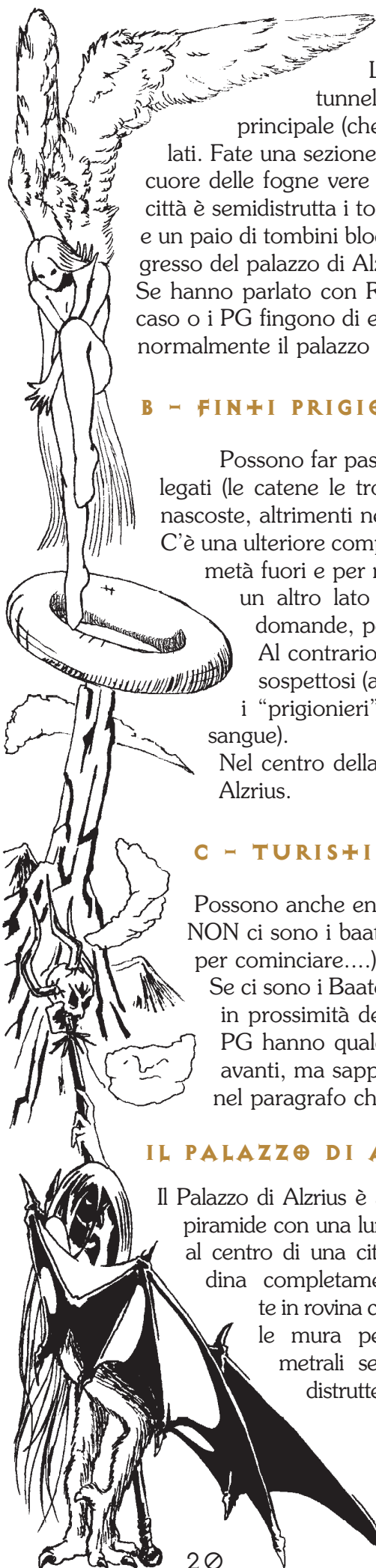
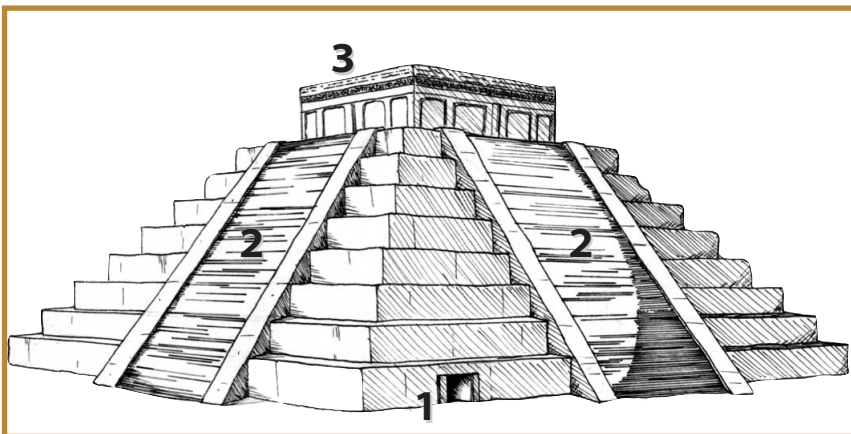
C - TURIS+I

Possono anche entrare in città come sprovveduti "turisti". Si avranno due casi: se NON ci sono i baatezu, verranno attaccati a vista e per loro sarà finita (100 armanite per cominciare....).

Se ci sono i Baatezu, la probabilità di sopravvivenza è minima, e per non restare uccisi in prossimità del palazzo, dovranno usare lo stratagemma dei finti prigionieri. Se i PG hanno qualche altra idea, non castrategliela subito: se è sensata, fateli andare avanti, ma sappiate che comunque dovranno arrivare nelle prigioni, come discuterò nel paragrafo che segue.

IL PALAZZO DI ALZRIUS

Il Palazzo di Alzrius è a forma di Ziggurat (vedi sotto). In pratica, si tratta di un troncone di piramide con una lunghissima scalinata (2) che porta al piano rialzato (3). Il palazzo si trova al centro di una cittadina completamente in rovina con le mura perimetrali semi distrutte.



All'interno della piramide, al piano terra ci sono le prigioni (ingresso [2]), gli altri piani, accessibili solo tramite la magia, sono le stanze di Alzrius stesso. Nel piano rialzato (3), all'esterno, c'è l'enorme braciere dove arde la Fiamma Eterna.

Logicamente, in tutta la struttura ci sono raffigurazioni e bassorilievi osceni e raccapriccianti.

Se ci sono i Baatezu, nel palazzo ci saranno al massimo 2 Babau e 12 thiefling, perchè tutti gli altri saranno impegnati fuori

Se NON ci sono i Baatezu, o i PG hanno aspettato troppo ad entrare (e i Baatezu sono stati sconfitti), troveranno 12 Babau e 23 thiefling.

Come si è detto prima, due sono i modi per arrivare qui (vedi mappa pag. 17).

A. Fognature

Se imboccano il tunnel giusto, arriveranno sotto lo scarico delle fogne del palazzo, ora in disuso (T).

B. Finti Prigionieri

Entrando dall'unica porta del palazzo (1), a Zaxarus verrà detto di portare i prigionieri nella grande cella (10). All'ingresso ci sono di guardia 2 Babau solo se i PG sono arrivati su conflagratum senza i baatezu, altrimenti non ci sarà nessuno. Ricordo ai DM che Bèlfagus conosce bene il palazzo.

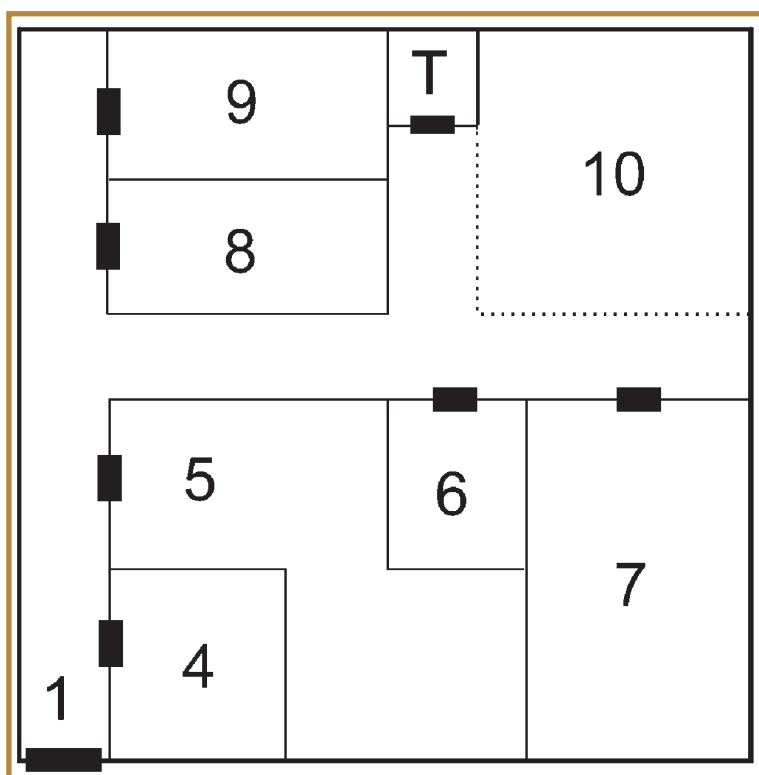
STANZE AL PIANO TERRA

1 - Porta

L'entrata è sempre aperta, subito dentro ci sono sempre due Babau che fermano chiunque entri e gli chiedono cosa viene a fare; basta una risposta sensata qualsiasi, e possono entrare. Se la città è attaccata dai baatezu, all'ingresso non c'è nessuno. L'arco dell'ingresso individua l'allineamento (e Bèlfagus lo sa, quindi scriveteglielo). Se chi passa non è caotico, suona, e i due Babau lo arrestano, se i 2 babau non ci sono, arriveranno 2 thiefling e 1 babau dalla zona 5.

Corridoi

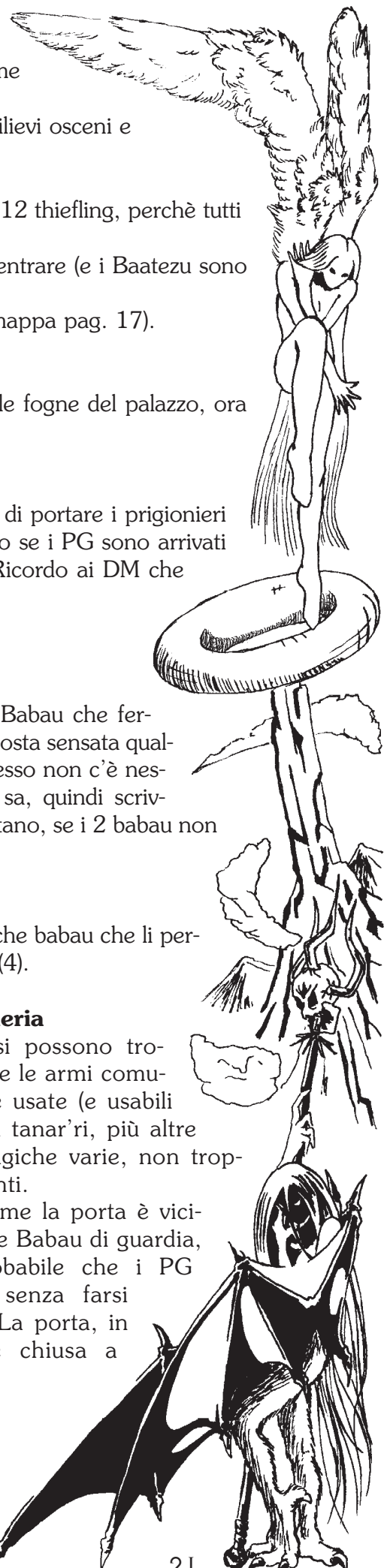
I due corridoi portano alle varie stanze. Inoltre, c'è sempre qualche babau che li percorre. Se la città è attaccata dai baatezu, c'è solo qualche thiefling (4).



4 - Armeria

Qui si possono trovare tutte le armi comunemente usate (e usabili solo) dai tanar'ri, più altre robe magiche varie, non troppo potenti.

Siccome la porta è vicina ai due Babau di guardia, è improbabile che i PG entrino senza farsi notare. La porta, in ferro, è chiusa a chiave.



5 - Camerate degli Ufficiali

Qui dormono tutti gli ufficiali di Alzrius, cioè babau e thiefling. L'entrata è vietata e la porta, sempre in ferro (come tutte le altre), è chiusa a chiave. Se i PG hanno fatto suonare l'allarme all'ingresso (1) il babau e i thiefling usciti da qui lasceranno la porta aperta.

6 - La Stanza di Tshugoar

La porta non è chiusa a chiave. All'interno, troveranno il Cambion Tshugoar intento a indossare l'armatura rituale. Una volta indossata tale armatura Tshugoar dovrà andare a prendere una donna (10) e condurla in cima al palazzo (3) dove Alzrius lo attende per il rito della Fiamma Nera. Per le statistiche, è un Cambion normale. Se entra solo Zaxarus o Suz'Iral, Tshugoar chiederà cosa vogliono, scambiandoli per membri del palazzo. Giostrate questo incontro come più vi pare e piace. Tshugoar opporrà poca resistenza.

Una volta eliminato, imbavagliato, lobotomizzato il Tshugoar, Zaxarus potrà servirsi dell'armatura rituale del suo simile, che ha anche un orribile elmetto, utile per nascondere la sua vera identità. Troveranno anche una fiammella solida, che è la chiave per far uscire una sola prigioniera e un mazzo di chiavi che apre tutte le porte di questo piano.

L'arredamento della stanza è spartano, ma la cosa che più colpisce è la statua di un Balor che in una mano tiene un piccolo uomo, e nell'altra una grossa sfera dai mille colori.

Scrivete pure a Bèlfagus, prima di descrivere l'interno della stanza, altrimenti gli altri PG sospettano troppo, che riconosce la sfera che tiene intrappolata la sua essenza.

Secoli fa, Alzrius ha regalato la statua a Tshugoar, dicendogli che il giorno che la sfera si fosse infranta, il cambion sarebbe morto (e in effetti così è stato, o meglio sarà)

La Sfera di Bèlfagus

è sufficiente che Bèlfagus infranga la sfera, e in un round ritornerà ad essere un vero Balor. Può farlo in qualsiasi momento. Quando si trasforma, fate un bell'effetto scenico, perchè Arianna era sentimentalmente legata al Bèlfagus umano, e vederlo nella sua vera forma non potrà che sconvolgerle la vita. In quel momento consegnate a Bèlfagus l'Handout 6.

7 - Stanzone Provviste

Qui c'è ogni tipo di provvista, dal cibo, all'olio per le torce, alle torce stesse, ecc. ecc. La porta è chiusa.

8 - Mensa Ufficiali

Qui mangiano e fanno altre cose, come duelli, orge e sozzerie varie. Al momento è deserta.

9 - Stanza di Ricreazione

Qui si possono trovare le ruote più resistenti e i tiraossa più belli di tutti i Piani. Se non avete ancora capito che stanza è...

T - Ex Bagni

Qui c'erano le vecchie latrine, ma ormai sono in disuso. Se i PG hanno scelto la strada del tunnel, usciranno proprio qui.

IL SEGRE+⊕ PER S⊕PRAVVIVERE
NEI PIANI È M⊕L+⊕ SEMPLICE...

...S+ARSENE A CASA

- UN GI+HYANKY

10 - Celle Comunitarie

Ecco dove Alzrius tiene prigioniere le donne rapite su Lunia. Assieme ad esse ce ne sono tante altre (in totale 185), provenienti da tutti i Piani. Sono tutte umane di età compresa fra i 16 e i 23 anni, Alzrius sceglie quelle che gli piacciono e le altre...

Le sbarre non sono di ferro, bensì di fuoco proveniente dalla stessa Fiamma Eterna. Chiunque le tocchi si becca 4d6+4 pf a round. Solo Alzrius ha la facoltà di spegnerle. Le donne dentro la cella stanno sostanzialmente bene. E' inutile dire che nella cella non si entra con incantesimi tipo teletrasporto, porta dimensionale, ecc. e nemmeno con il potere della Falce.

Una volta che i PG si saranno fatti riconoscere (la compagnia dell'Angelo Custode è un nome discretamente famoso) le donne saranno ben liete di dire ai loro liberatori come portarle fuori di lì.

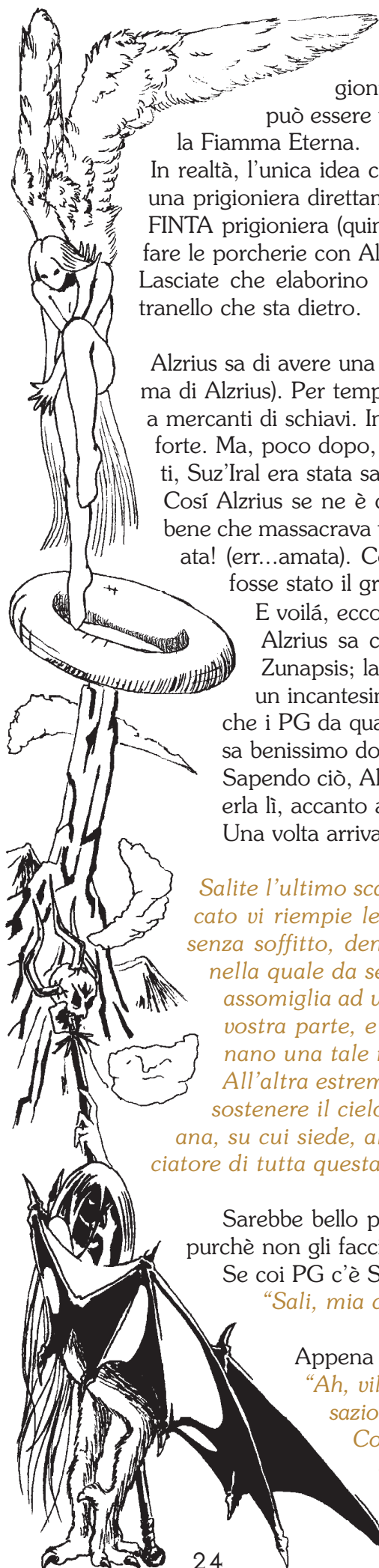
“La nostra schiavitù qui durerà ancora poco. Quando le nuvole di fuoco che ardono nel cielo si scuriscono, è il momento del sacrificio. Una di noi viene condotta, nuda, fino alla sommità della piramide. Là, dopo esser stata posseduta da Alzrius in persona, viene gettata ad alimentare la Fiamma Eterna. Questa è la sorte che attende noi tutte!”

SOLO se lo chiedono espressamente, verranno a conoscenza di:

- Fra neanche una manciata di sabbia (circa 15 minuti) il cielo si scurirà come di consueto, e quindi ci dovrà essere il sacrificio.
- La Fiamma Eterna si alimenta solo con esseri viventi, e precisamente con donne. Bisogna darle una donna al giorno, nell'esatto momento in cui il cielo si fa scuro.
- La vittima sacrificale viene accompagnata da un fedele tirapiedi di Alzrius, un certo Cambion di nome Tshugoar, assieme ad una guardia thiefling.
- La stanza di Tshugoar si trova lì di fronte (6).
- In quel momento Tshugoar è proprio nella stanza. Salvo ovviamente che i PG non ci siano già stati.
- Il potere di Alzrius deriva direttamente dalla Fiamma Eterna.
- Tutte queste cose le sanno perchè lo stesso Tshugoar si è portato molte di loro a letto, e per spaventarle di più raccontava cosa sarebbe accaduto loro.
- Tshugoar possiede una speciale chiave che permette ad UNA sola prigioniera di uscire incolume dalla cella. Il potere della chiave funziona, ovviamente, una volta al giorno.

Nessuna guardia (soprattutto thiefling) bada più di tanto alle prigioniere, perchè le sbarre magiche sono una garanzia. Nessuno dirà nulla ai PG (se con il Cambion), se si fermano a parlare un po'.





A questo punto, siamo finalmente giunti alla resa dei conti: le prigioniere non possono essere liberate finchè Alzrius è in vita, e Alzrius non può essere ucciso finchè la Fiamma Eterna arde. I PG quindi dovranno spegnere la Fiamma Eterna.

In realtà, l'unica idea che può venire ai PG è quella di camuffarsi da guardie e consegnare una prigioniera direttamente ad Alzrius, sulla cima della piramide. Oppure consegnare una FINTA prigioniera (quindi Arianna o Suz'Iral - ricordo che deve essere consegnata nuda, e fare le porcherie con Alzrius prima di essere gettata "in pasto" alla fiamma).

Lasciate che elaborino la propria strategia. Per fare questo pezzo è importante sapere il tranello che sta dietro.

Alzrius sa di avere una figlia, anzi, lui stesso le ha dato il nome (infatti Suz'Iral è l'anagramma di Alzrius). Per temprarla e anche per divertimento personale, l'ha venduta tanti anni fa a mercanti di schiavi. In cuor suo, sapeva che il sangue del suo stesso sangue sarebbe stato forte. Ma, poco dopo, le spie che aveva messo dietro alla figlia ne persero la traccia (infatti, Suz'Iral era stata salvata dagli angeli).

Così Alzrius se ne è dimenticato. Qualche anno fa, ha ricevuto notizia di una eroina del bene che massacrava tanti Baatezu e Tanar'ri. Finalmente aveva ritrovato la figlia tanto odiata! (err...amata). Così ha promesso la Falce Nera allo Yugoloth di nome Zunapsis, se fosse stato il grado di riportargli la figlia perduta.

E voilà, eccola ora salire la grande scalinata. Capito?

Alzrius sa che i PG sono qui per due ragioni: la prima è che glielo ha detto Zunapsis; la seconda è che essendo lui il Lord di Conflagratum, chiunque faccia un incantesimo che non ha effetto sul "caster", lui lo sa. Dato che è impensabile che i PG da quando sono qui non abbiano usato nemmeno un incantesimo, Alzrius sa benissimo dove sono.

Sapendo ciò, Alzrius ha pensato di non correre rischi e di prendere una donna e tenerla lì, accanto a lui, pronta per essere immolata alla Fiamma.

Una volta arrivati in cima alla scalinata, si troveranno davanti ciò che segue.

Salite l'ultimo scalino della piramide, mentre il roboante frastuono del cielo infuocato vi riempie le orecchie. Al centro della terrazza c'è una costruzione in pietra senza soffitto, dentro la quale torreggia una grande torcia di bronzo (alta 1.5 m) nella quale da sempre arde la Fiamma Eterna. La Fiamma non è informe, bensì assomiglia ad una sinuosa ed instancabile danzatrice. La esile figura si gira dalla vostra parte, e i suoi occhi, in contrasto con la bellezza del suo corpo, sprigionano una tale malvagità e avidità da farvi tremare le gambe. All'altra estremità della terrazza, c'è un enorme arco di pietra che sembra voler sostenere il cielo stesso. Sotto il possente arco, vedete un grande trono di ossidiana, su cui siede, alto e fiammeggiante, quello che deve essere il più grande ambasciatore di tutta questa malvagità: Alzrius.

Sarebbe bello poter fare una voce cupa e cavernosa, ma fate come meglio potete, purchè non gli facciate una vocina da Cappuccetto Rosso o Biancaneve!

Se coi PG c'è Suz'Iral alzrius dirà:

"Sali, mia cara Suz'Iral, da molto tempo ti attendo."

Appena appare Belfagus, sia in forma umana o di Balor, Alzrius dirà:

"Ah, vile cane degli Abissi! Allora sei riuscito a ritornare! Dimmi, che sensazione si prova a essere impotenti, senza la vera essenza Tanar'rica?"

Comunque, rimedierò molto presto all'errore che ho fatto lasciandoti in vita!"

I PG vedono che a fianco di Alzrius c'è un babau e una succube con una ragazza nuda pronta per essere sacrificata alla Fiamma.

NOTA: la succube è la stessa che secoli prima assieme alla marilith Silamanda, incontrata nei Campi delle Ortiche, tradì Bèlfagus. Scrivete questo a Bèlfagus.

Alzrius tornerà a parlare con Suz'Iral, dicendole:

"Sei stupita, forse? Non ti sei mai chiesta chi fosse tuo padre? Non hai mai desiderato abbracciarlo almeno una volta? Vieni a me, Suz'Iral. Assieme governeremo Conflagratum... e poi l'Abisso... e infine il Multiverso intero."

Lasciate che Suz'Iral accetti o rifiuti (qualche minuto di GdR, possibilmente senza violenza). Una volta che Suz'Iral ha risposto da una colonna dell'arco posto dietro il trono di Alzrius Sbucherà Zunapsis che dirà:

Ecco Alzrius, ti ho portato tua figlia. Ora rispetta i patti e consegnami la Falce Nera.

Ora è quasi impossibile prevedere cosa succederà. Gestite la situazione tendendo presente quanto segue:

Alzrius non può morire fino a che la Fiamma Nera arde. Lui lo sa, ed è per questo che ha pronta una donna da sacrificare alla fiamma (quella tenuta dal babau e dalla succube che sono lì con lui). Prima di far fuori i PG ridendo darà in pasto la donna alla fiamma (ricordo che lo deve fare appena il cielo diventa scuro e cioè una manciata di minuti dopo che è comparso Zunapsis e che la donna deve essere viva. Se Suz'Iral rifiuta la sua offerta farà fuori anche lei. Alzrius darà la Falce a Zunapsis solo dopo aver eliminato i PG e Bèlfagus.

Zunapsis è interessato solo alla Falce Nera. Non appena l'ha tra le mani prende e se ne va. Questo è molto male, perchè se i PG perdono la falce non possono più lasciare Conflagratum. Se scoppia la rissa Zunapsis starà un po' a guardare e se vede che il PG che ha la Falce è mal ridotto lo attacca e gliela frega.

Bèlfagus sicuramente si trasformerà (o è già trasformato) in Balor e vorrà vendicarsi sia di Alzrius sia di Daksia (la succube traditrice). Ergo: dovrebbe combattere a fianco dei PG, almeno fino a che Alzrius non crepa. Poi... chi vivrà vedrà!

Suz'Iral se ha accettato l'offerta di Alzrius combatterà a suo fianco altrimenti sarà con i PG e dovrà combattere suo padre.

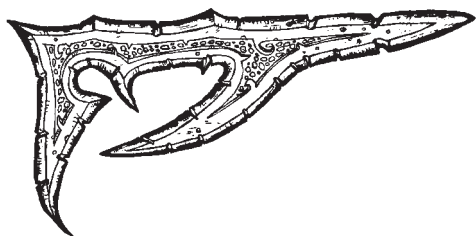
I nostri eroi (cioè i PG) per compiere la loro missione (che è liberare i prigionieri) devono per forza di cose uccidere Alzrius. Per fare ciò devono impedire che la donna venga sacrificata alla Fiamma Nera.

Un modo alternativo per impedire che la donna venga sacrificata alla fiamma, è quella di ucciderla prima. Questa azione è impensabile per un PG di allineamento buono, ma per Bèlfagus... (ricordo che la prigioniera ha solo 4 pf, quindi basta un pugnale lancia-tole contro).

Alzrius può anche essere ucciso istantaneamente senza Tiro Salvezza e senza Resistenza alla Magia se Suz'Iral usa il suo artefatto e sacrifica la sua vita (vedi descrizione Artefatto nella scheda di Suz'Iral) ma questo SOLO se spengono prima la Fiamma Eterna.

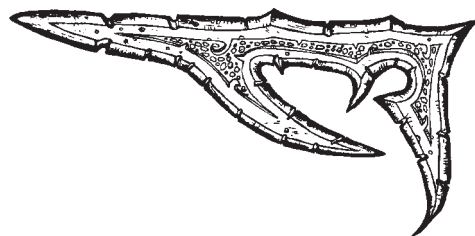
Inutile dire che la succube e il babau combatteranno a fianco di Alzrius, almeno fino a che la fiamma è accesa, poi essendo caotici... fate vobis!





HANDOUT I

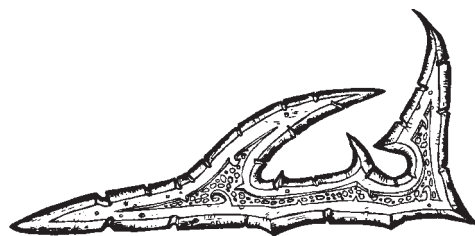
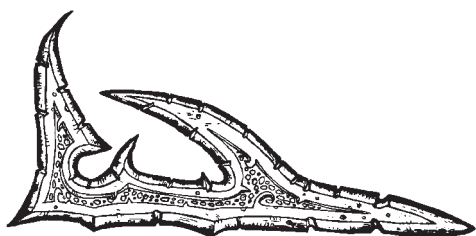
(per Bèlfagus)

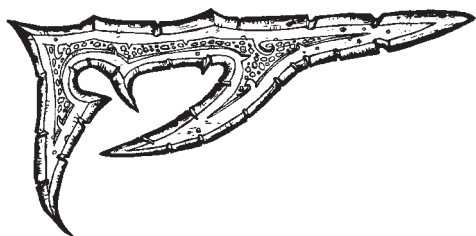


Hah hah hah! Sei proprio contento che quei maledetti esseri abbiano avuto una lezione! Comunque, a mente fredda, non arrivi ad immaginare come una qualsiasi orda infernale sia potuta entrare a *Lunia* senza utilizzare i normali portali dimensionali, e senza farsi notare da tutti gli Angeli dei Sette Cieli.

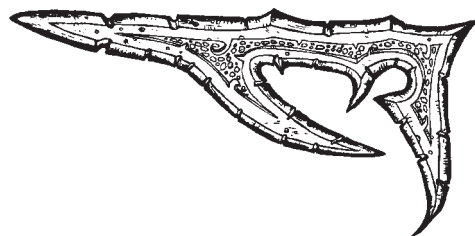
Ah, che bella la violenza, quando è gratuita!

NB: piega questo handout e non mostrarlo a nessuno





HANDOUT 2



PER SUZ'IRAL

Sei da tempo al servizio di Antraxius, ma non hai mai sentito parlare di questo Zaxarus. Certo, se lo ha conosciuto decenni fa, tu non potevi sapere della sua esistenza. Comunque, se il Deva si fida, non vedi perchè non dovresti farlo anche tu.



PER ARIANNA

Sei da tempo al servizio di Antraxius, ma non hai mai sentito parlare di questo Zaxarus. Certo, se lo ha conosciuto decenni fa, tu non potevi sapere della sua esistenza. Comunque, se il Deva si fida, non vedi perchè non dovresti farlo anche tu.



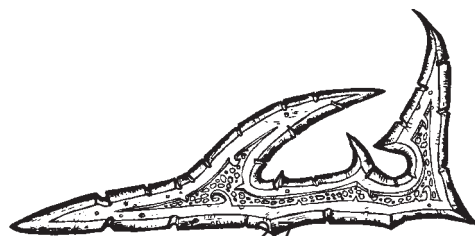
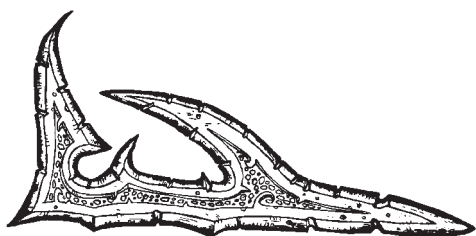
PER BÈLFAGUS

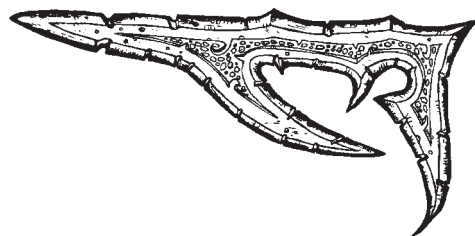
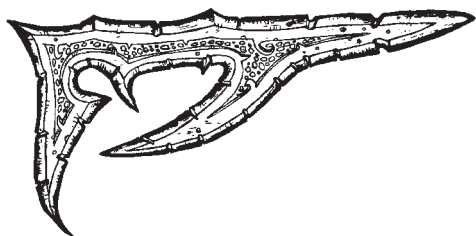
Schifoso purulento viscere dell'Abisso! Non hai mai incontrato un Tanar'ri "rose e fiorellini" in vita tua. Sei quasi certo che non è un doppiogiochista: il sano sguardo malvagio che alberga in ogni vero Tanar'ri è completamente sparito dai suoi occhi! Vorresti punire il traditore nella miglior maniera che conosci. Ma sarebbe una cosa poco saggia, perchè i tuoi compagni potrebbero vendicarsi. Meglio aspettare... potrebbe tornarti utile.



PER ZAXARUS

Antraxius ti ha parlato la notte prima dei tre, e ti ha detto che sono persone fidate. Bèlfagus, il guerriero dalla scimitarra azzurra unitosi alla compagnia da circa due anni, dopo un lungo vagabondare per i Piani; Arianna, la bella umana esperta nell'arco, originaria di un'isola del piano Elementale dell'Aria dove tanar'ri (essere appartenenti alla tua stessa razza) le hanno massacrato la famiglia; ed infine Suz'Iral, la thiefling (una razza che nasce dall'unione di un essere dei Piani Inferiori con un umana) dotata dei poteri della magia. Sarai il leader della spedizione, perciò hai anche il compito di proteggerli e guidarli.





Estratto dal libro di autore anonimo
“Le Orde del Fuoco Distruttore”

...negli visceri dello Abisso dimora uno potente et inarrestabile che viene evocato col nome di Alzrius la fiamma distruttrice. Il loco ove egli regna incontrastato est Conflagratium il seicentounesimo livello dello Abisso stesso. Alzrius potesta una invincibile armata di tanar'ri, cotesta armata nulla distrugge al passaggio ma offre alla sola fiamma lo blasfemo onere et onore del conferire lo oblio.

Un altro signore infernale è

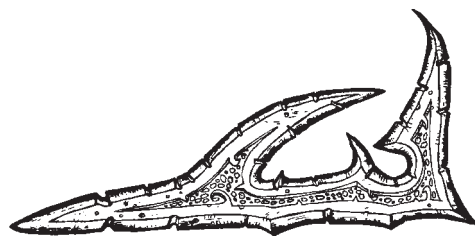
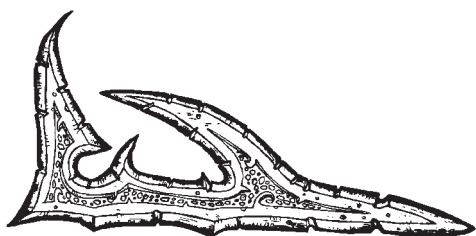
Estratto dal libro di Morgaereth
“I Signori degli Abissi”

Studiando più approfonditamente la figura di Alzrius detto la “fiamma distruttrice”, sono giunto alla conclusione che il signore dell'Abisso è una creatura immortale ed invincibile.

Tuttavia ritengo, dopo decenni di studi sulla materia che mi hanno portato sino ad Alaxarus per poiche il suo potere è innegabilmente legato e connesso alla Fiamma Eterna, un sacro fuoco che arde nel suo palazzo. Per rimanere tale, attraverso le ere, necessita del costante sacrificio di femmine umanoide pure, caste e sane in corpo. Non solo, ma tale sacrificio deve essere compiuto in una precisa ora della giornata di conflagratum altrimenti la Fiamma cesserebbe di esistere immediatamente e con lei, forse, l'immortalità di Alzrius.

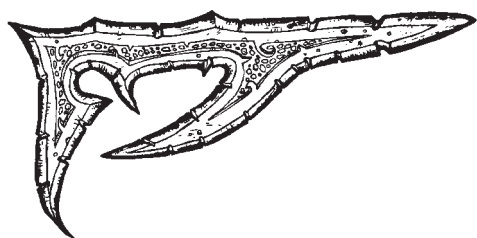
Ovviamente la mia figura è quella di studioso, perciò mai sono riuscito ad appurare di persona cosa succederebbe se la fiamma non venisse alimentata, ma spero di aver fugato ogni dubbio o incertezza dalla mente del lettore, usando una tal complessità lessicale che... ..sperando di non aver annoiato nessuno, posso aggiungere che Conflagratum dovrebbe essere un deserto di ruggine il cui cielo è percorso da tempeste di acido, ma aimè queste sono sole speculazioni della mia mente. Come quella volta che... ..

E il testo prosegue per altre tre pagine.



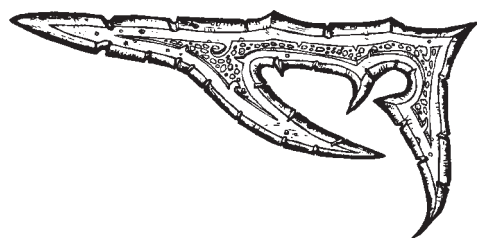
Io sottoscritto/a nel pieno delle mie facoltà mentali e
fisiche e senza alcuna coercizione cedo la mia anima a
Zunapsis il quale ne potrà disporre come meglio crede.

In fede

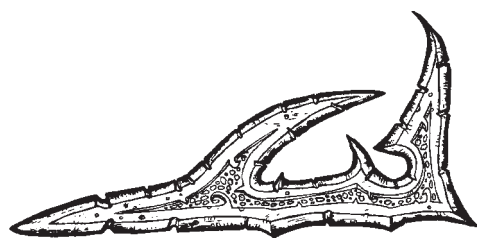
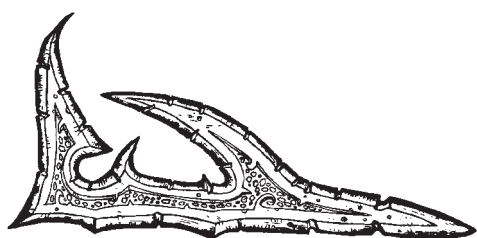


HANDOUT 5

(per Bèlfagus)



La riconosci, la Marilith. È *Silamanda*, la traditrice che assieme a *Daksla* ha rivelato la tua cospirazione ad Alzrius! Finalmente, dopo tanti secoli di sofferenze, puoi iniziare la tua feroce vendetta uccidendola nella maniera più atroce che conosci.



Tanar'ri, True - Balor

CA: -8

Movimento: 15, volando 36(B)

Dadi Vita: 13

Punti Ferita: 91

THACO: 7

N° Att.: 2 (spada, frusta)

Danni/Att.: 1d12/1d4+speciale

Att. Speciali: Terrore, corpo coperto di fiamme (chi lo tocca 4d6 pf)

Dif. Speciali: Colpibile solo da armi +3 o superiori

Resis. Magia: 70%

Taglia: Grande [L], 3,60 m.

Speciale: può colpire con i pugni causando 2d6 pf, colui che è colpito deve fare un TS vs. incantesimi a -6 o fuggire in preda al terrore per 1d6 turni.

Se ucciso nell'abisso, il corpo del Balor esplode causando a chi si trova entro un raggio di 30 metri 50 pf (TS vs. incantesimi per dimezzare). NOTA: chi subisce 50 pf in un colpo solo, deve fare un TS vs. morte o morire all'istante.

La frusta a discrezione del Balor si può attrorcigliare sulla vittima e poi trascinarla addosso al corpo fiammeggiante (subendo 4d6 pf per round di contatto). Per liberarsi la vittima deve superare un check di forza a metà del valore normale.

Abilità Innate: Buio, 4,5 m. -

Infravisione - Teleporto senza errore - Dissolvi magie - Paura - Lettura del magico - suggestione - Simbolo (tutti) - Telecinesi - Lingue.

Ha sempre attivi: Individuazione dell'invisibile e del magico.



Tipo d'attacco

acido

freddo

elettricità (fulmini)

fuoco (magico)

fuoco (non magico)

gas (velenoso, ecc.)

dardo incantato

veleno

armi d'argento

Danno

pieno

metà

nessuno

metà

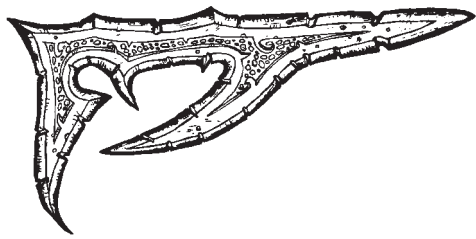
nessuno

metà

pieno

nessuno

metà



DISEGNO I

