



IL TEMPIO DI REDCLIFF

Una breve avventura per quattro
personaggi di 10° livello

RINGRAZIAMENTI

Design:	Eric Cagle
Editing:	Penny Williams
Typesetting:	Nancy Walker
Web Production:	Julia Martin
Web Development:	Mark A. Jindra
Graphic Design:	Sean Glenn, Cynthia Fliege

Basato sul gioco originale di DUNGEONS & DRAGONS® di E. Gary Gygax e Dave Arneson e sulla nuova edizione del gioco DUNGEONS & DRAGONS creato da Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Rich Baker, e Peter Adkison.



D&D, DUNGEONS & DRAGONS, e DUNGEONMASTER sono marchi registrati posseduti dalla Wizards of the Coast, Inc. I loghi RPGA e d20 sono marchi registrati posseduti dalla Wizards of the Coast, Inc. Tutti i personaggi, nomi di personaggi e i tratti distintivi Wizards qui riportati sono marchi registrati posseduti dalla Wizards of the Coast, Inc.

Traduzione non ufficiale di [questo documento](#) a cura di

DUNGEONS & DRAGONS WORLD

Tradotto da:
Iside_82

Coordinamento, revisione e impaginazione:
jure

PREPARAZIONE

Tu, il Dungeon Master (DM), hai bisogno dei manuali di base di D&D: il Manuale del Giocatore, la Guida del Dungeon Master e il Manuale dei Mostri. In questa avventura sono presenti anche mostri dal Manuale dei Mostri II, ma tutte le statistiche per quelle creature sono state fornite.

Puoi ambientare questa avventura in qualunque area del mondo della tua campagna in cui siano presenti delle terre montuose e un vulcano spento. Puoi adattare il materiale qui fornito per far sì che sia ben integrato con il mondo della tua campagna.

Per iniziare stampa questo modulo (inclusa la mappa). Il *Tempio di Redcliff* usa una versione modificata della mappa "Temple of the Sunless Down" dalla colonna Map-a-week del sito web di D&D. La mappa originale "Temple of the Sunless Down" è stata inclusa alla fine del file dai traduttori ma può essere trovata anche all'indirizzo http://www.wizard.com/dnd/images/mapofweek/Temple_72.jpg

BACKGROUND DELL'AVVENTURA

Tra le colline di una maestosa catena montuosa vive un grande clan di Yak Folk. Nel loro reame isolato queste strane e malvagie creature hanno creato un piccolo impero in cui la vita è idilliaca per loro ma opprimente per le molte creature che devono servirli.

La popolazione di questa "città nascosta" è cresciuta così rapidamente che gli Yak Folk hanno recentemente deciso di ampliare il proprio territorio. A questo scopo essi scelsero uno di loro, un chierico/stregone di nome Voorix, per andare avanti, perlustrare le terre circostanti e trovare un'area promettente per l'invasione. Avendo trovato alcune vecchie mappe di un precedente tentativo di invasione, Voorix decise di vedere cosa fosse cambiato nella regione intorno all'insediamento degli Yak Folk.

Dopo molte settimane di esplorazione, Voorix si stabilì, come miglior opzione, in un paesino chiamato Redcliff, che era annidato tra le colline accanto ad un vulcano spento. La posizione di questa comunità era così ideale che gli Yak Folk avevano già provato ad invaderla una volta in passato, ma erano stati respinti. Nella caldera del vulcano c'era un tempio abbandonato di Hieroneous – il sito di una battaglia che aveva cambiato il corso della guerra a sfavore degli Yak Folk. Gli abitanti del luogo avevano cominciato a evitare il posto a causa di voci secondo cui era infestato e maledetto. Voorix trovò la sistemazione perfetta e stabilì una base operativa all'interno del tempio.

Ma le voci erano vere – il tempio era la dimora di molti spiriti arrabbiati, e uno strano effetto manteneva delle illusioni rappresentanti le orribili conseguenze di quella battaglia di molto tempo prima. Decidendo saggiamente di non intraprendere una completa operazione di ripulita da solo, Voorix semplicemente sigillò una porzione del tempio per proprio uso e si costruì lì un laboratorio. Dopo aver garantito la sua privacy usando la sua magia per far sembrare il posto ancora più proibito, si mise al lavoro osservando l'area.

Dopo alcuni mesi, Voorix concluse che la regione era matura per prendere il potere e passò alla fase successiva della sua missione – osservare da vicino. Entrando di nascosto a Redcliff, si introdusse nella casa del sindaco del paese – un esperto, irritabile e avvizzito guerriero chiamato Andador – e si fuse con il corpo del vecchio umano. Così travestito, Voorix prese il posto del sindaco, volendo imparare il più possibile riguardo Redcliff e gli insediamenti circostanti nel corso di poche settimane. Ma il figlio e la figlia di Andador, come molti altri eminenti cittadini, presto divennero sospettosi del comportamento fuori di sé del sindaco. Quando Voorix sentì alcune persone nella taverna dibattere se far venire un mago o un chierico dal paese vicino per scoprire cosa ci fosse che non andava nel sindaco, lo Yak Folk capì che il suo travestimento era seriamente compromesso. Così decise di ritirarsi nel tempio e di nascondersi finché non avesse trovato un nuovo corpo da abitare.

SOMMARIO DELL'AVVENTURA

Gli Avventurieri arrivano a Redcliff la mattina dopo la partenza di Voorix. La sparizione del sindaco è il principale argomento di discussione ovunque nel paese.

Una breve discussione con i cittadini rivela che Andador si era comportato stranamente negli ultimi tempi e che la notte precedente due giovani lo hanno visto sgattaiolare fuori dalla città nel cuore della notte dirigendosi verso la caldera del vulcano.

Il figlio e la figlia di Andador, entrambi mercanti in città, sono preoccupati per loro padre. Essi ingaggiano i PG per trovarlo e scoprire che strano male lo affligge.

I PG devono entrare nel tempio e farsi strada attraverso le ombre che infestano quel luogo e confrontarsi con Voorix e i suoi servi. Se i PG prevalgono, devono liberare Andador (se è ancora vivo), determinare cosa è realmente accaduto, e riabilitare il nome del sindaco in città.

AGGANCI ALL'AVVENTURA

Come DM tu sai come meglio coinvolgere i tuoi giocatori e i loro personaggi nell'avventura. Puoi usare i seguenti agganci per stimolare la tua immaginazione, modificandoli quando necessario per renderli appropriati agli interessi dei personaggi.

- Il clero di Heironeous in un'altra città è stato raggiunto da voci secondo le quali il tempio abbandonato sta mostrando ancora una volta segni di vita. Un anziano del tempio ho chiesto ai PG di investigare.
- I PG vogliono informarsi su Andador e sono arrivati a Redcliff per incontrarlo

INIZIO DELL'AVVENTURA

Il Tempio di Redcliff consiste in uno o più incontri in paese e l'esplorazione di un tempio.

A. UN MATTINO A REDCLIFF

I PG arrivano il mattino dopo la fuga di Voorix e trovano i paesani preoccupati per la sua assenza e per cosa essa potrebbe comportare. Leggi o parafrasa la seguente descrizione ad alta voce quando i personaggi arrivano a Redcliff

Stagliato contro lo sfondo di una immensa montagna tronca si trova il piccolo paesino conosciuto come Redcliff. Dalla distanza sembra felicemente addormentato nella luce del mattino.

Quando vi avvicinate tuttavia risulta evidente che non tutto è come dovrebbe essere. Le persone si radunano in gruppi per la strada parlando e guardandosi attorno furtivamente. La parola "sindaco" è udibile chiaramente nelle conversazioni. Le conversazioni si fermano appena vi avvicinate e le persone vi salutano con sorrisi educati ma non molto amichevoli.

Le recenti azioni di Andador, unite alla sua improvvisa sparizione, hanno reso i paesani piuttosto nervosi. Alcuni immediatamente associano la presenza di stranieri in città con lo strano comportamento del sindaco, così i PG sentono spesso bisbigli dietro di loro quando passano. Ciononostante, i PG sono trattati abbastanza cordialmente di fronte a loro, e chiunque chieda direttamente una spiegazione del comportamento dei paesani riceve una risposta onesta, senza dover effettuare alcun tiro. D'altronde, un tiro riuscito di Raccogliere Informazioni (CD 10) fornisce l'informazione che il sindaco è scomparso.

A qualunque personaggio che faccia domande sulla scomparsa del sindaco vengono fornite le seguenti informazioni, in risposta a domande specifiche (non è richiesto alcun tiro).

- Il nome del sindaco è Andalar. Egli è un ex avventuriero, piuttosto in avanti negli anni, e molto amato dai cittadini.
- Negli ultimi giorni egli si è comportato stranamente, dando ordini ai cittadini intorno a lui come se pensasse fossero schiavi, e agendo come se fosse troppo importante per parlare con i suoi vicini. Quel comportamento era piuttosto strano per Andalar, che era sempre stato conosciuto per il suo buon umore e per il suo cameratismo con i paesani.
- Sua figlia Vera gestisce il forno all'angolo, e suo figlio Marnor possiede la taverna. Loro furono i primi a notare qualcosa di strano nel suo comportamento. Adesso essi sono preoccupati e parlano di ingaggiare alcuni avventurieri per trovarlo.
- Ad un certo punto nel cuore della notte Andalar è scomparso. Due giovani che stavano uscendo dalla taverna dicono di aver visto una figura che zoppicava come lui che si faceva strada verso le montagne alla luce della luna.
- L'unica cosa interessante lassù è un tempio abbandonato di Heironeous, proprio dentro la caldera. Ma nessuno va lassù: è infestato e maledetto!
- Recentemente sono state viste strane luci intorno al tempio abbandonato, e pastori e cacciatori sono stati spaventati da misteriose figure. Il posto è infestato da decenni, ma questi eventi sono nuovi. Devono avere qualcosa a che fare con la scomparsa del sindaco.

Se i PG cercano i due giovani testimoni della partenza di Voorix, i due confermano le informazioni precedenti: loro hanno visto un uomo che camminava come il sindaco che si faceva strada su per le montagne.

ADATTARE L'AVVENTURA

Il Tempio di Redcliff è progettata per quattro personaggi di 10° livello, ma può essere modificata per presentare una sfida appropriata per gruppi di diversa grandezza o livello. L'avventura può essere adattata alzando o abbassando il livello degli antagonisti principali, e anche aggiungendo o eliminando alcune delle creature secondarie.

Considera adattare l'avventura come segue.

Quattro personaggi di 8° e 9° livello: organizza l'avventura come è scritta, ma con i seguenti cambiamenti:

- Riduci il numero delle ombre nell'area 3 a sette.

👑 **Redcliff (paesino):** Convenzionale; LB; limite 100 mo; patrimonio totale 2500 mo; Popolazione 500 (79% umani, 9% halfling, 5% elfi, 3% nani, 2% gnomi, 1% mezz'elfi, 1% mezz'orchi).

Informazioni sul tempio

Un tiro riuscito di Raccogliere Informazioni con l'appropriata CD compiuto mentre si fanno le appropriate domande ai cittadini fornisce le seguenti informazioni sul tempio.

CD	Raccogliere Informazioni	Informazioni ottenute
10		Il tempio era un antico santuario e fortezza di Heironeous. E' disabitato da decenni.
15		Il tempio fu attaccato tempo fa da un bizzarro esercito misto di umani, elfi e nani. Essi furono respinti, ma una strana maledizione cadde sul tempio dopo la battaglia, ed esso non fu mai più usato in seguito.
20		Andalar era un tempo membro del clero del tempio, benché fosse riluttante a parlare di cosa accadde lassù durante la battaglia.

C. VERA E MARNOR

Se i personaggi parlano con i figli del sindaco, entrambi possono confermare tutte le informazioni che i PG hanno ricevuto dai paesani e forniscono liberamente qualunque dettaglio circa il tempio che i PG non hanno ancora ottenuto. Possono inoltre dare le seguenti informazioni se richieste.

- Il comportamento di loro padre sembrò cambiare improvvisamente circa una settimana prima. Era sparito l'allegro

- Riduci di uno il livello come chierico di Voorix, e dimezza il numero delle cariche del suo *bastone dello charme*.

Quattro personaggi di 11° e 12° livello: organizza l'avventura come è scritta, ma con i seguenti cambiamenti:

- Aggiungi un fantasma nell'area 3 (usa il fantasma semplice a pagina 211 del *Manuale dei Mostri*).
- Dai a Voorix due livelli in più come chierico, o due livelli come stregone. Sostituisci il *bastone dello charme* con un *Bastone del Fuoco*, e dagli un *anello di protezione +2* e tre pergamene di *charme sui mostri*.

compagno che aveva un saluto amichevole per chiunque in città. Il nuovo Andador dava ordini a chiunque intorno a lui e si aspettava di essere servito. E parlava duramente con ciascuno, in particolare con i suoi figli.

- Proprio l'ultima notte nella taverna Marnor aveva detto che sospettava che suo padre fosse malato o controllato da qualcuno. Si stava chiedendo ad alta voce se dovesse chiedere ad un'altra città un mago o un chierico che potesse scoprire con la magia cosa si fosse che non andava in suo padre.

Una volta convinti che i PG sono semplicemente stranieri interessati e non cospiratori facente parte del complotto che ha causato la sparizione di loro padre (richiesto un tiro riuscito di Diplomazia), Vera e Marnor chiedono al gruppo di salire fino al tempio e cercare loro padre. Possono offrire non più di 500 mo tra tutti e due, ma sono certi che nel tempio ci sono ancora alcuni tesori che vale la pena cercare. Marnor è disposto a guidare i personaggi fino al tempio, ma non ad avventurarsi all'interno.

IL TEMPIO ABBANDONATO

Il tempio era un antico monastero e avamposto dedicato a Heironeous. La sua posizione all'interno della caldera di un vulcano spento offriva una notevole protezione ai chierici guerrieri del dio. Come devoto di Hextor, Voorix ha tratto considerevole piacere dal rendere l'antico tempio di Heironeous la sua base operativa.

Molti decenni fa un esercito da preda che sembrava essere un bizzarro miscuglio di umani, nani ed elfi attaccò Redcliff. In verità, l'esercito era un'avanguardia mandata dallo stesso insediamento di Yak Folk che adesso ha mandato Voorix. I cittadini fuggirono verso il tempio in cerca di protezione, e gli invasori li seguirono. Molti dei difensori del tempio morirono, ma non prima di aver respinto l'esercito assediante. Ancora oggi, i cittadini non sanno chi o cosa fu responsabile dell'attacco.

La mattina dopo che i sopravvissuti della battaglia avevano seppellito i loro morti, essi scoprirono che le grottesche immagini delle conseguenze della battaglia si erano in qualche modo fissate alle strutture stesse. Ovunque guardassero, i corpi dei loro compagni caduti giacevano sanguinanti. I corpi non erano reali ma nonostante ciò i chierici non erano in grado di dissipare le immagini. Considerando questo fenomeno come un segno di Heironeous che il tempio doveva essere chiuso, lo abbandonarono, lasciando indietro tutti i libri, le pergamene, i servizi dell'altare e gli altri armamentari del tempio. Le illusioni dei corpi

rimangono ancora oggi (tratta l'effetto come una immagine permanente [livello dell'incantatore 20]). La vera sorgente di questo fenomeno puoi deciderla tu come DM. Può essere in effetti la maledizione di Heironeous su di un tempio i cui difensori avrebbero dovuto essere più vigili, o può essere un modo del dio per dire alle persone che non devono dimenticare l'incidente. Può ancora essere un effetto posto da uno degli incantatori nemici per distruggere il morale della comunità.

Voorix ha evocato un janni (vedi l'abilità di comandare geni nella descrizione di Voorix) e gli ha ordinato di perlustrare l'interno del tempio. Nel frattempo, Voorix stesso si è rifugiato nel rifugio interno (inner sanctum) (area 8) e sta cercando di decidere con quale nuovo abitante di Redcliff può fondersi, in modo da evitare sospetti.

INSEGUIMENTO FURTIVO

Quando i PG entrano nel tempio il janni si accorge di loro immediatamente. Egli usa la sua abilità transizione eterea per seguire gli intrusi e trasmette telepaticamente rapporti sulla loro attività a Voorix.

La sua abilità transizione eterea dovrebbe terminare prima che i PG entrino nell'area 6, e il janni decide di seguirli con l'invisibilità e a piedi, provando a rimanere circa 40 piedi (12 metri) dietro il gruppo. Mentre si muove alla velocità massima il suo modificatore di Muoversi Silenziosamente è solo +3, quindi qualunque personaggio in coda al gruppo può intraprendere una prova di Ascoltare (+1 alla classe di difficoltà ogni 10 piedi (3 metri) di distanza tra il janni e l'ascoltatore) ogni minuto per rilevare la presenza del janni. Se il janni può procedere alla stessa velocità del gruppo volando (probabilmente possibile solo quando i personaggi camminano lentamente o si fermano), egli guadagna un +8 come bonus di circostanza alla sua prova di Muoversi Silenziosamente. Se i personaggi lo sentono, il janni se ne accorge immediatamente e vola via, e ritorna dopo 5 minuti per riprendere a seguire.

Il janni attacca nel momento in cui i PG entrano nella sala da pranzo (area 6) o se individuato.

INGRESSO NEL TEMPIO

Leggi o parafrasa la seguente descrizione ad alta voce quando i personaggi si avvicinano al tempio.

Dopo una camminata di un'ora lungo il ripido pendio esterno del vulcano spento, arrivate al tempio abbandonato che i paesani hanno menzionato. E' chiaro che il posto non è stato più usato per la sua funzione originale da molto tempo – erbacce e cespugli crescono ai lati dell'edificio, e licheni macchiano i muri di pietra. Le finestre sono state sbarrate con solide barriere di metallo che mostrano i segni di un assedio.



Non c'è niente di interessante fuori dal tempio. Si vede solo un'entrata (vedi area 1, sotto).

Le finestre del tempio erano originariamente equipaggiate con saracinesche di metallo che potevano essere abbassate per impedire l'ingresso di forze ostili in tempo di guerra. Le saracinesche furono abbassate durante l'assedio di decenni prima e da allora sono arrugginite in quella posizione. Le finestre sbarrate sono poste a 20 piedi (6 metri) al di

sopra del terreno. Uno dei pannelli che conduce nel rifugio interno (inner sanctum) (area 8) è abbastanza allentato per permettere il passaggio di una creatura Grande (questa saracinesca fornisce a Voorix l'entrata per il suo laboratorio). Una prova riuscita di Cerca (CD 30) rivela che quel pannello può essere spostato.

Saracinesche di metallo: spesse 3 pollici (7.5 cm), durezza 10, PF 90, Rottura CD 30

1. PORTE PRINCIPALI ED ENTRATA

Leggi o parafrasa la seguente descrizione ad alta voce quando i PG arrivano alle porte.

Le porte principali del tempio sono rotte e deformate dagli elementi. Sono leggermente socchiuse permettendo un facile accesso nell'oscurità dietro di esse.

Molte barricate distrutte e pali di legno giacciono sul pavimento nell'entrata. Questi oggetti furono usati per sbarrare le porte contro l'esercito durante l'assedio del tempo, ma fallirono nel trattenerle.

2. INGRESSO

Leggi o parafrasa la seguente descrizione ad alta voce quando i PG arrivano alle porte.

Le doppie porte di quercia si aprono su una stanza dal pavimento di pietra. Vecchi e rotti simboli di ceramica di Heironeous sono appesi ai muri.

La serie delle doppie porte che porta all'area di adorazione è protetto da un glifo di interdizione (vedi area 3 sotto).

2A. DEPOSITO

La porta che una volta chiudevà questa stanza fu distrutta durante la battaglia. Leggi o parafrasa la seguente descrizione ad alta voce quando qualunque dei personaggi guarda dentro quest'area.

Le doppie porte di quercia si aprono su una stanza dal pavimento di pietra. Vecchi e rotti simboli di ceramica di Heironeous sono appesi ai muri.

La stanza serviva come magazzino per armi di scorta, frecce, quadrelli per balestra e scudi per i difensori del tempio. Molte di queste armi sono ormai arrugginite o danneggiate oltre ogni possibile riparazione, anche se un tentativo riuscito di Cercare (CD 20) rivela un arco corto perfetto e una faretra contenente tre frecce +1 seppellite tra le altre armi ormai arrugginite. I corpi sono illusioni.

2B. STANZA VUOTA

La porta per questa stanza è intatta e aperta. Leggi o parafrasa la seguente descrizione ad alta voce se i PG la aprono.

La stanza è vuota eccetto per escrementi di topo sul pavimento e una sedia rotta nell'angolo.

3. AREA DI ADORAZIONE

Le doppie porte che conduce in questa stanza dall'area 2 sono protette da un glifo di interdizione. Esso si attiva quando chiunque non sia un adoratore di Heironeous apre o tocca la porta. Anche se potrebbe sembrare che una trappola come questa dovrebbe scoraggiare i visitatori o coloro che si sarebbero convertiti, questo stratagemma protettivo non era un problema nella quotidianità del tempio, quando un adoratore poteva tenere la porta aperta per permettere l'accesso ai visitatori che egli approvava.

Voorix sa del glifo e della sua condizione di attivazione dalla mente di Andalar. Egli ha anche passato questa informazione allo janni.

✦ **Trappola Glifo di Interdizione:** GS 4; incantesimo; condizioni di attivazione, non resettabili; effetto dell'incantesimo (glifo di interdizione [esplosione], raggio d'effetto 5 piedi (1,5 metri), 3d8 sonoro, TS riflessi [CD 16] dimezza); Cercare (CD 28); Disattivare Congegni (CD 28).

Leggi o parafrasa la seguente descrizione ad alta voce quando i PG guardano dentro la stanza.

Questa enorme sala deve essere stata l'area principale di adorazione per i cittadini che venivano a visitare il tempio. Poche panche stanno ancora in piedi, ma la maggior parte sono state rovesciate o distrutte. Molti corpi in armatura trafitti da frecce sono accasciati in tutta la sala, testimoni di un brutale attacco. Sul fondo della sala vi è una torreggiante statua di Heironeous dietro un altare. La superficie della statua è sbrecciata e bucherellata come se fosse stata bersaglio di un attacco

La stanza è il territorio di caccia di 10 Ombre – tutto ciò che rimane di alcuni membri della forza di invasione. Queste creature cercano di rimanere nascoste nell'oscurità quando i PG entrano, ma attaccano chiunque arrivi entro tre metri dalla statua. I corpi sono parte dell'effetto di illusione del tempio.

✦ **Ombre (10):** PF 30, 27, 27, 24, 23, 19, 19, 19, 18, 18; Consulta il Manuale dei Mostri (pag. 120)

Tattiche: Le Ombre circondano i PG se possibile. Cinque attaccano il primo round, il resto il secondo. Se messe alle strette alcune delle Ombre si nascondono dentro la statua attaccando chiunque si avvicini.

4. BIBLIOTECA

Le porte di questa stanza sono bloccate. Forzarle richiede un tiro riuscito di Forza (CD 20). Leggi o parafrasa la seguente descrizione ad alta voce quando i PG guardano riescono ad aprirle.

File su file di scaffali si trovavano un tempo in questa stanza, ma la maggior parte di essi crollarono molto tempo fa, ricoprendo il pavimento di libri, pergamene e carte. Il tempo, le condizioni atmosferiche e l'umidità non sono stati benevoli con questi documenti – la maggior parte sono marciti o ridotti in polvere.

Questa sala era il deposito di tutti i libri, pergamene e altri documenti del tempio. Un tiro riuscito di Cercare (CD 20) rivela molti tomi che possono risultare utili e interessanti. Chiunque legga l'intera collezione guadagna un bonus + 2 di circostanza sui tiri di Conoscenze (religioni) riguardanti Heironeus e i suoi principi.

5. SANTUARIO

Leggi o parafrasa la seguente descrizione ad alta voce quando i PG guardano aprono le porte di questa stanza.

File su file di scaffali si trovavano un tempo in questa stanza, ma la maggior parte di essi crollarono molto tempo fa, ricoprendo il pavimento di libri, pergamene e carte. Il tempo, le condizioni atmosferiche e l'umidità non sono stati benevoli con questi documenti – la maggior parte sono marciti o ridotti in polvere.

A parte la statua, non c'è niente di valore nella stanza.

Statua Protettiva: la statua irradia costantemente un effetto di *cerchio magico contro il male*.

Livello dell'incantatore: 5; **Prerequisiti:** Creare oggetti meravigliosi, *cerchio magico contro il male*; **Prezzo di mercato:** 15000 mo; **Peso:** 1600 libbre (720 kg);

6. SALA DA PRANZO E SALA COMUNE

Questa stanza era il principale luogo di incontro per i chierici del tempio. Leggi o parafrasa la seguente descrizione ad alta voce quando i PG guardano dentro la stanza.

Pochi tavoli rovesciati e alcune sedie giacciono sparpagliati per la sala. I muri sono adornati con simboli di Heironeus.

Il janni che stava osservando i PG li attacca non appena entrano nella stanza.

🐉 **Janni:** PF 45; vedi il *Manuale dei Mostri*, pag. 89.

Tattiche: Il janni usa volo, quindi scaglia frecce del suo arco per indebolire i suoi bersagli. Dopo un round o due di tiro con l'arco, egli usa la sua abilità *ingrandire* per aumentare di grandezza prima di attaccare con la sua scimitarra. Dal momento che è legato a Voorix, il janni deve combattere fino alla morte, anche se è chiaro che sta perdendo.

6A. STANZA DEI CORPI

I corpi di coloro che caddero nei primi tempi del conflitto con l'esercito degli Yak Folk furono posti in questa stanza in attesa della sepoltura. Dopo la sepoltura le loro immagini riapparirono qui, come parte dell'effetto di illusione del tempio.

Almeno venti cadaveri, alcuni vestiti con abiti clericali e altri in armatura, giacciono in questa stanza. Sono posti in modo disordinato, come per tenerli al sicuro per un breve periodo.

Un tiro riuscito di Cercare (CD 20) rivela un *pugnale +1* e un piccolo borsello contenente 50 mo, entrambi bloccati in una fessura e nascosti dalle illusioni.

7. CUCINA

La cucina è rimasta come era dopo la battaglia che portò alla chiusura del tempio. Leggi o parafrasa la seguente descrizione ad alta voce quando i PG arrivano.

Questa stanza era ovviamente la cucina e il deposito del cibo per il tempio. Ogni cosa nella stanza è stato danneggiato oltre ogni tentativo di riparazione. Un cadavere in abiti da chierico giace accasciato su un tavolo – un pugnale tra le sue costole.

Non c'è niente di valore in questa stanza. Il cadavere è parte dell'effetto di illusione del tempio.

8. RIFUGIO INTERNO

Questa è la stanza in cui Voorix ha preso la sua residenza. Leggi o parafrasa la seguente descrizione ad alta voce quando i PG guardano dentro la stanza.

Questa stanza è arredata con parecchi tavoli e sedie, tutte intatte e diritte. In un angolo si trova una statua di Heironeus, ma la sua faccia è stata schiacciata con una sorta di oggetto contundente. Molti simboli di Heironeus, tutti deturpati e dissacrati, giacciono sparpagliati sul pavimento.

Questa è la stanza che Voorix ha reclamato come sua, ed egli è qui quando i PG entrano nel tempio. Conservata per sé l'area 10, non si è avventurato nelle

altre parti del tempio, e ha usato la sua abilità di intimorire per impedire alle ombre di entrare nella sua stanza. Col tempo, esse hanno imparato a stare lontano da lui.

Voorix: Yak Folk maschio Chr 3 / Str 4; GS 11; umanoide mostruoso grande; DV 5d8 + 10 più 3d8 + 6 più 4d4 + 8; PF 70; Iniz. +4; Vel. 30 piedi (9 metri); CA 18, contatto 9, colto alla sprovvista 18; att. +13/+8 mischia (1d6 +6, *bastone dello charme*), o +13/+8 mischia (2d4 +7 / 18-20, *falchion* +1); Faccia / Portata 5 piedi (1,5 metri) per 5 piedi (1,5 metri) / 10 piedi (3 metri); AS Fusione, Intimorire non morti 9 volte al giorno; QS Comandare geni, scurovisione nel raggio di 60 piedi (18 metri), capacità del famiglia, famiglia ratto, usare bastoni; AL NM; TS Temp +9, Rifl +6, Vol +16; For 18, Des 11, Cos 15, Int 14, Sag 16, Car 15.

Abilità e talenti: Concentrazione +10, Camuffare +10, Guarire +7, Nascondersi -4, Comunicazione Segreta +9, Conoscenze (arcano) +17, Conoscenze (religioni) +5, Ascoltare +5, Scrutare +6, Sapienza Magica +8, Osservare +5, Utilizzare Oggetti Magici +10; Sensi Acuti, Incantesimi in Combattimento, Scacciare Extra, Iniziativa Migliorata, Volontà di Ferro, Attacco Poderoso, Arma Focalizzata (bastone ferrato).

Fusione (Mag): Una volta al giorno, Voorix può fondere il suo corpo con quello di un umanoide o di un gigante di taglia da Piccola a Grande. A parte quello che è spiegato qui, questo potere funziona come un incantesimo *giara magica* aumentato fino al nono livello (livello dell'incantatore 20, tiro salvezza sulla volontà CD 21 nega gli effetti). Per usare questa abilità, egli deve toccare il bersaglio scelto senza interruzione per 20 minuti. Alla fine del periodo il bersaglio deve fare un tiro salvezza sulla volontà per rimanere cosciente. Se il tiro salvezza fallisce la mente dell'ospite diventa incosciente e Voorix assume il controllo. Non c'è un effetto di *giara magica* di per sé - Voorix fisicamente fonde il suo corpo con quello della vittima senza usare un contenitore intermedio. *Fusione* dura finché non viene dissipato o conclusa volontariamente. Il processo funziona solo su umani, elfi, nani, mezz'orchi e qualsiasi creatura del tipo gigante. Voorix condivide tutte le conoscenze della vittima, i ricordi, le abilità, i talenti, le abilità straordinarie, ma nessuna delle sue capacità magiche e delle sue capacità soprannaturali. Voorix mantiene tutte le sue abilità soprannaturali e magiche. L'unione non diffonde un'aura magica, ma un incantesimo di *visione dal vero* rivela la natura duale della vittima. Se il corpo della vittima è ucciso, Voorix muore con esso. Separare i due corpi prende metà del tempo che fonderli (10 minuti). L'ospite riprende conoscenza 1d6 minuti dopo che la separazione è completata. Solo personaggi che conoscono personalmente la vittima hanno una qualche possibilità di capire che c'è qualcosa di

strano, facendo un tiro riuscito di Osservare opposto al tiro di Camuffare di Voorix.

Comandare Geni (Sop): Una volta al giorno, Voorix può evocare e comandare un janni di allineamento malvagio, ma non può mai avere più di un janni sotto il suo controllo allo stesso tempo. Il janni è costretto a servire fino alla seconda alba dopo l'evocazione.

Benefici del famiglia: Il famiglia ratto di Voorix, Eek, gli garantisce i benefici del talento Sensi Acuti quando essa è entro 1,5 metri da lui. Gli garantisce inoltre un bonus di +2 a tiri salvezza sulla tempra (già conteggiato nelle statistiche riportate sopra). In aggiunta, Voorix ottiene i seguenti benefici da Eek:

Legame empatico: Voorix può comunicare telepaticamente con Eek alla distanza massima di 1,6 km. Egli ha la stessa connessione ad un oggetto o a un luogo che ha Eek.

Condividere incantesimi: Voorix può decidere che qualsiasi incantesimo che lanci su se stesso abbia effetto anche su Eek se essa è entro 1,5 metri da lui al momento del lancio. Voorix può inoltre lanciare qualsiasi incantesimo che abbia come bersaglio "incantatore" su Eek.

Contatto: Eek può condividere incantesimi di contatto con Voorix.

Usare bastoni (Str): Voorix può usare qualunque bastone magico. Questa caratteristica è simile all'abilità Usare Oggetti Magici a parte il fatto che è applicata soltanto ai bastoni e Voorix non ha bisogno di effettuare un tiro.

Incantesimi da chierico preparati (4/4/3; CD salvezza 13 + livello dell'incantesimo): o - *individuazione del magico, lettura del magico, resistenza, virtù*; 1° - *favore divino, cura ferite leggere, invisibilità ai non morti, protezione dal bene*; 2° - *forza straordinaria, blocca persone* (2).

***Incantesimo di dominio:** Divinità: Hextor.

Domini: Distruzione (punizione 1/giorno), Male (lanciare incantesimi del male al livello dell'incantatore + 1).

Incantesimi da stregone conosciuti (6/7/4, CD salvezza 12+ livello dell'incantesimo): o - *frastornare, luce, suono fantasma, mano magica, prestidigitazione, raggio di gelo*; 1° - *mani brucianti, ritirata magica, dardo incantato*; 2° - *protezione dalle frecce*.

Equipaggiamento: *falchion* +1, bastone dello charme, bracciali dell'armatura +2, bacchetta dei dardi incantati (livello dell'incantatore 1°), pozione di carisma (2), pozione di invisibilità (2), pozione di movimenti del ragno, pergamena di sfera infuocata (2), pergamena di freccia acida di Melf, pergamena di sfocatura, pergamena di spruzzo colorato.

Eek: famiglia ratto femmina; GS -; bestia magica piccola; DV ¼ d8 (effettivo 11d8); PF 35; Iniz +2; Vel 4,5 metri, scalare 4,5 metri; CA 16, contatto 14, colto alla sprovvista 14; Att +13 in mischia (1d3 -

4, morso); Faccia/portata 75 cm per 75 cm per 0 cm); AS Eludere migliorato, visione crepuscolare, olfatto (scent); AL NM; TS Tem +5, Rif +8, Vol +12; For 2, Des 15, Cos 10, Int 7, Sag 12, Car 2.

Eludere migliorato (Str): Se Eek è soggetta ad un attacco che normalmente permette un tiro salvezza sui riflessi per dimezzare i danni, lei non subisce danni se il tiro riesce e subisce metà dei danni se il tiro fallisce.

Olfatto acuto (Str): Eek può scoprire nemici in avvicinamento, fiuta nemici nascosti e segue le tracce basandosi sull'olfatto.

Andalor: Maschio umano Grr 5 / Clr 4; GS 9; umanoide di taglia media; DV 5d10 + 10 più 4d8 +8; PF 63; Iniz +4; Vel 30 piedi (9 metri); CA 20, contatto 11, colto alla sprovvista 20; Att +12 / +7 mischia (1d8 +5 / 19-20 spada lunga +1), o +10 / +5 dalla distanza (1d6/ x 3, arco corto composito perfetto con frecce perfette); AS Scacciare non morti 9 volte al giorno; AL LB; TS Temp +12, Rifl +2, Vol +7; For 14, Des 10, Cos 14, Int 11, Sag 15, Car 14.

Abilità e talenti: Scalare +4, Concentrazione +4, Diplomazia +4, Addestrare animali +7, Guarire +5, Saltare +4, Conoscenze (arcano) +2, Conoscenze (religione) +3, Ascoltare +4, Cavalcare (cavallo) +6, Osservare +4, Nuotare +5; Sensi acuti, Incalzare, Scacciare extra, Tempra possente, Iniziativa migliorata, Attacco poderoso, Spaccare l'arma potenziato, Arma focalizzata (spada lunga), Specializzazione in un'arma (spada lunga).

Incantesimi da chierico preparati (5/5/4; CD salvezza 12 + livello dell'incantesimo): 0 - individuazione del magico, guida, luce, purificare cibo e bevande, resistenza; 1° - benedizione, favore divino, arma magica*, rimuovi paura, scudo della fede; 2° - forza straordinaria, blocca persone, scudo su altri, arma spirituale*.

***Incantesimi di dominio:** Divinità: Heironeous.

Domini: Legge (lanciare incantesimi della legge al livello dell'incantatore +1), Guerra (competenza nelle armi da guerra e arma focalizzata con spada lunga).

Equipaggiamento: Corazza di piastre +1, scudo grande di metallo +1, spada lunga +1, arco corto composito perfetto potente (bonus +2 alla forza), 15 frecce perfette, anello di protezione +1, collana del rosario (benedizione), fermaglio dello scudo, pozione di ristorare inferiore, pozione di saggezza, pozione di velocità, pergamena di arma magica (2), pergamena di lama fiammeggiante.

Tattiche: Dal momento che il janni ha informato Voorix nel momento in cui il gruppo è arrivato, lo Yak Folk sa di essere sotto assedio. La sua prima azione quando il gruppo entra nel tempio è di uscire dal corpo di Andalor, un processo che richiede 10 minuti. Quindi Voorix usa il suo bastone dello charme per lanciare charme sui mostri su Andalor quando egli si risveglia 1d6 minuti dopo. Lo Yak Folk usa l'effetto dello charme per convincere Andalor che

degli assassini sono venuti a Redcliff per uccidere il sindaco, e che egli, Voorix, ha salvato Andalor facendolo scomparire fin qui nel tempio. Adesso gli assassini li hanno seguiti fin qui, e Voorix è stato indebolito dai suoi sforzi, quindi Andalor deve difenderli entrambi.

Non appena i PG iniziano a combattere contro il janni, Voorix beve la sua *pozione di movimenti del ragno* e la *pozione di invisibilità*, quindi lancia *resistenza*, *virtù*, *protezione dal bene*, *favore divino* e *forza straordinaria* su se stesso, in questo ordine. Diventa quindi invisibile e scala il muro. Quando i PG arrivano Andalor li attacca in mischia, mentre Voorix attacca con incantesimi dalla distanza. Se non è stato ancora individuato quando finisce i suoi incantesimi, egli usa il suo bastone per charmare un PG, sperando di attirare lui e lei fuori dal gruppo in modo da poter usare la sua abilità *fusione* indisturbato. Se ha successo nel fondersi con uno dei PG, egli ritorna nel gruppo come se fosse il personaggio, dicendo che stava inseguendo "la bestia" ma che è riuscita a scappare. Egli rimane nel corpo del PG il più a lungo possibile. Se in un qualunque momento i personaggi sono abbastanza deboli che egli crede possa affrontarli e vincere, attacca.

Se l'effetto di *charme* su Andalor è dissipato, egli non fa nulla oltre a difendere se stesso finché non valuta la situazione. Non si schiera da nessuna parte finché i PG non riescono a convincerlo (con un tiro riuscito di Diplomazia), a combattere contro lo Yak Folk.

9. ARMERIA

Leggi o parafrasa la seguente descrizione ad alta voce quando i PG guardano dentro questa stanza.


Il lucchetto che una volta serrava questa porta è stato forzato. All'interno ci sono i resti dell'armeria del tempio. La stanza è stata saccheggiata, tuttavia ci sono ancora alcuni oggetti.

Una ricerca di cinque minuti (non è richiesto nessun tiro) rivela tre spade lunghe perfette, un arco corto +1, dodici frecce +1 e un paio di bracciali dell'arciere.

10. QUARTIERI DORMITORIO

Voorix ha usato quest'area come sua camera da letto. Leggi o parafrasa la seguente descrizione ad alta voce quando i PG guardano dentro questa stanza.

Il lucchetto che una volta serrava questa porta è stato forzato. All'interno ci sono i resti dell'armeria del tempio. La stanza è stata saccheggiata, tuttavia ci sono ancora alcuni oggetti.



Voorix ha preso le migliori coperte del tempio (il che non è molto) per la sua camera da letto. Un tiro riuscito di Cercare (CD 15) rivela una borsa di oro e gemme del valore di 900 mo, una spada lunga +2 e un libro di preghiere di Hextor. Chiunque legga il libro guadagna una bonus di circostanza +1 sui tiri di Conoscenze (religione) riguardanti Hextor e la sua dottrina.

11. STANZA VUOTA

Leggi o parafrasa la seguente descrizione ad alta voce quando i PG guardano dentro questa stanza.

Questa stanza è vuota a parte alcuni stracci e un cadavere in armatura.

Il corpo è parte dell'effetto di illusione del tempio.

CONCLUSIONE

Voorix combatte fieramente, ma se le cose si mettono male per lui, egli fugge dal tempio, facendosi strada tra la saracinesca di ferro che aveva in precedenza allentato per permettere l'ingresso nel primo ambiente. Egli si fa strada verso le sue montagne natie, facendo del suo meglio per evitare qualunque tentativo di inseguimento.

Se catturato, Voorix combatte fino alla morte e rifiuta di arrendersi. Se catturato vivo, egli rivelerà la posizione della sua città e i piani di espansione dei suoi anziani solo attraverso torture o coercizione magica.

ULTERIORI AVVENTURE

Se Andalar sopravvive, egli è molto grato ai PG per averlo salvato, una volta che la situazione è stata chiarita. Egli chiede loro di aiutarlo a ripulire il tempio e a dissipare le illusioni, in modo che la struttura possa essere di nuovo dedicata a Heironeous e usata come una fortezza per difendere i cittadini da qualunque attacco futuro. Andalar sente che egli personalmente ha fallito nel difenderla anni prima e vuole redimersi agli occhi della sua divinità.

Gli Yak Folk che hanno mandato Voorix a esplorare quest'area per un'invasione sono ancora interessati a prendere il controllo della zona. Se i PG hanno saputo della sua missione dal suo interrogatorio, possono voler portare la battaglia dagli Yak Folk, o almeno prendere dei provvedimenti per assicurare la futura sicurezza di Redcliff e dei suoi abitanti. Se non lo fanno, gli Yak Folk mandano due nuovi esploratori nell'area quando Voorix non ritorna. Una volta ricevuto un responso favorevole, essi lanciano un'invasione su larga scala.

NOTE SULL'AUTORE

Eric Cagle è uno sviluppatore di giochi freelance, in precedenza associato con il dipartimento RPG R&D di Wizard of the Coast. I recenti titoli includono la *Guida alle armi e all'Equipaggiamento*, *Fiend Folio*, progetti di lavoro per il *Gioco di Ruolo di Star Wars*®, e l'ambientazione *Urban Arcana* per il *Gioco di Ruolo d20 MODERN*. È un frequente contributore sia della rivista *DRAGON*® che del sito web di *DUNGEONS & DRAGONS*.