

PLANESCAPE

Giù Nell'Abisso – Episodio III



La luce avvolge per un attimo gli avventurieri, prima di ritrovarsi rovinosamente a cadere su un duro e levigato pavimento di marmo. Quella nella quale sono atterrati dopo il salto planare sembra essere una imponente cattedrale abbandonata. Abbandonata, ma non in rovina. Colonne bianche, marmi chiari e volte luminose si innalzano in quello che una volta era probabilmente un importante luogo di culto. Nessuna statua, nessun simbolo sacro e nessuna effigie è stata lasciata al suo posto. Un cospicuo strato di cenere grigia ricopre ogni cosa, mentre dal portone e dalle alte vetrate filtra una malsana luce cremisi. Il bagliore rossastro del cielo, unito al diffuso odore di zolfo e fumo, fanno sospettare a **Gerrock, Savi, Kilnovar, Adam e Relantan** che la loro situazione non è migliorata.

Affacciandosi fuori il gruppo nota una distesa desolata di rocce e fuoco, con colonne di fumo all'orizzonte e meteore fiammeggianti che solcano lentamente il cielo. Lontano socrono fiumi di fuoco, e altri di liquido denso e rosso che sembra sangue. Numerose creature si muovono all'ombra delle rocce o volano in alto tra le nuvole grigie, mentre al limitare della vista si scorgono gli alti palazzi lucenti di quella che sembra una città...

Il gruppo riposa, e dopo pocho tempo riceve la visita di **Momo**, la tiefling che aveva incaricato il

gruppo di recuperare la spada. Momo spiega loro che la spada appartiene ad una di tre divinità appena ascese, che un dio rivale e malvagio ha imprigionato in un sonno eterno. Occorre risvegliare queste divinità se si vuole fermare **Iuz** prima dell'**eclisse dell'orizzonte...** e l'unico modo per liberare queste tre divinità è recuperare due potenti artefatti: **la Tromba di Israfel** e **Il Mantello di Sangue**. Il loro prossimo incarico consisterà nel raggiungere **Israfel**, che sfortuna (o fortuna?) vuole sia stato di recente catturato dai diavoli e sprofondato in una fossa nel quarto strato dell'inferno, **Flegesto**. Il signore di quello strato, **Asmodeus** vuole corromperlo e farlo divenire un suo generale. Solo Israfel è in grado di evocare il suo strumento, in grado, dicono le leggende, di resuscitare eserciti interi.

Momo lascia il gruppo volando via sopra la sua tartaruga gigante, consegnando loro **una mappa** e riferendo che fra qualche ora si presenterà qualcuno per stipulare un conveniente patto. Dopo qualche ora un drow dall'aspetto e dal fare sinistro, che dice di chiamarsi **Stradivastus**, si presenta loro come rappresentate di alcuni potenti diavoli. Il timore dei suoi mandanti è che Israfel possa divenire un rivale molto scomodo per loro, e che Asmodeus possa acquisire troppo potere. Stradivastus ha parlato con Momo ed ha saputo che gli avventurieri sono intenzionati a raggiungere Flegesto. Se accetteranno di

liberare (e uccidere) Israfel, allora potrà dare loro molto aiuto. Il gruppo firma sapendo che né avrà bisogno e Stradivastus consegna loro una carta con il tragitto da percorrere e promette un desiderio a testa a missione compiuta. Hanno tre giorni di tempo.

In cerca di un modo per raggiungere **Dis**, il secondo strato dei **nove inferi**, gli avventurieri attraversano il mercato esterno alle mura della **città di bronzo** e vanno a chiedere informazioni presso la prima taverna ad un burbero spinagon oste. Scoprono così che ci sono due metodi per raggiungere il secondo strato dal primo: viaggiare sullo stige sfruttando il passaggio di un Marraenoloth, oppure discendere lungo la **colonna di teschi**. Nauseati dai viaggi sullo Stige, gli avventurieri decidono di dirigersi verso il centro della città e sfruttare la colonna. Purtroppo, fuori dalla locanda, finiscono per attirare le furie di un gruppo di **Minotauri**. Lo scontro è furioso, ma alla fine i minotauri vengono sconfitti. Una **Erinni** consegna ai vincitori un volantino di arruolamento per la Guerra Infinita.

Giunti ai piedi della colonna, là dove essa perfora il terreno scendendo nel buio, trovano una piazza enorme piena zeppa di viandanti planari ed avventurieri. passano un po' di tempo a girovagare per le bancarelle. In cerca di una corazza di cuoio si dirigono da un demone conciatore, ma i negozi dei conciatori negli inferi si rivelano ben diversi da quelli normali e con il voltastomaco il gruppo torna nei pressi della colonna di teschi, intenzionato a scendere lungo di essa...

Sul punto di lanciarsi per raggiungere la **colonna di teschi** tramite un salto nel vuoto, il gruppo fa la conoscenza di uno strano personaggio: **Arelis**, un bardo mezzelfo sensista che gira per i piani collezionando sensazioni per la sua fazione (e per diletto), accompagnato da un lupo bianco. Suo malgrado il bardo si trova coinvolto nelle disavventure del gruppo quando una banda di minotauri si affaccia nella piazza in cerca degli avventurieri che hanno ammazzato i loro compari.

Uno dopo l'altro gli avventurieri si lanciano verso la colonna di teschi atterrando più o meno rocambolescamente su di essa e sfuggendo così all'ira dei bruti, ma Arelis si nasconde tra la folla e ascolta i minotauri parlare di una imboscata al gruppo per conto di un certo "Aengus". Arelis decide di avvertire gli avventurieri del pericolo e di seguire il gruppo, che lo accetta tra le sue fila. Discendendo lungo la colonna di teschi Adam, Savi, Gerrock, Relantan e Arelis assistono al lento svanire dello strato dell'**Avernus** sopra di loro, per ritrovarsi in un limbo avvolto di luce nebbiosa tra il secondo strato di **Batoor** e il terzo, **Dis**.

Poco dopo si imbattono in **Aengus**, un grosso e potente minotauro mezzo-drago rosso al comando di un piccolo gruppo di **revenant**. Come un minotauro possa comandare dei potenti revenant per gli avventurieri non è domanda da porsi, fatte le dovute presentazioni il minotauro lancia all'attacco i suoi nonmorti con il dovere di vendicare il suo discepolo prediletto. I revenant non sono un grosso problema, ma quando **Relantan** fa uso di un incantesimo palesemente buono come *benedire arma* davanti agli occhi di Aengus, il



minotauro decide di entrare in combattimento e distruggere i poveretti. Per fortuna, nel frattempo, dalle scale a spirale della colonna di teschi risale il bardo **Lilian Shinewater**, nel pieno di un piccolo *viaggio astrale*. Lilian aiuta il gruppo contro Aengus ma il mezzo-drago spacca la scala sotto i piedi degli avventurieri facendoli precipitare nel vuoto. Inaspettatamente (per Aengus che ha le ali) e fortunatamente (per quelli che precipitavano nel vuoto), essi incappano cadendo in un portale invisibile che li conduce in una sacca dimensionale nascosta.

Infuriato al limite dell'immaginabile, Aengus li segue ma ha la peggio e viene sconfitto. Nella nicchia dimensionale il gruppo si trova su una piattaforma rocciosa e nera con quattro statue di demoni disposte ai vertici di un quadrilatero. Nonostante tutti tranne Arelis non avessero minimamente intenzione di scoprire cosa si nascondeva in quel posto, il bardo è troppo curioso e sblocca il meccanismo nascosto ruotando le statue. Al centro della piana di basalto si solleva un pinnacolo di roccia, e sulla sommità di esso appare **una figura spettrale**. La figura parla di una benedizione e di una maledizione, entrambe gravano sulla sua non-vita. Per liberarla dal tormento infinito occorre accettare di essere i nuovi possessori della spada nera che porta al fianco. Gerrok, senza pensarci troppo, la afferra...



Uscendo dalla piega dimensionale dove **Gerrok** ha recuperato la **lama runica**, il varco dimensionale si restringe tanto in fretta da non dare il tempo a **Savi** e **Lilian** di seguire il resto del gruppo. La mezzelfa bardo promette che troverà il modo di spedire Savi da loro al più presto. Mentre riprendono a scendere lungo la **colonna di teschi**, Gerrok viene provocato scherzosamente da **Relantan**... Purtroppo la spada di Gerrok non ha lo stesso senso dello humour del mezzorco, e prendendo in un istante il controllo del braccio del padrone squarcia la gola dell'elfo uccidendolo con un solo rapido fendente. Il gruppo non fa in tempo a riprendersi dallo shock che dalle dubi dello strato di **Dis** emerge un drago colossale con cinque teste ed un'apertura alare chilometrica: **Tiamat**, la signora dei draghi cromatici.

Adam e Gerrok riescono a convincere il drago-divinità a non

distruggerli, rivelandole la missione che è stata loro assegnata. Tiamat non vuole che **Israfil** divenga un futuro rivale, pertanto decide di evocare un proprio "aspetto" (un avatar minore) e concedere al gruppo di procedere. Gli avventurieri riescono ad ottenere anche che Relantan torni in vita, ma Tiamat li avverte: se si avvicineranno nuovamente alla sua dimora, non avrà alcuna pietà di loro.

La città-strato di Dis è una metropoli infernale infinita e labirintica, costruita interamente

in metallo incandescente. Il gruppo giunge presso uno dei suoi viali più grandi ed immediatamente la loro presenza è subodorata dai diavoli del piano. **Varghast**, un imponente Tanar'ri, si fa avanti con i suoi scagnozzi pregustando un pasto lauto e gratuito a base di carne umana. La sua forza è soverchiante ma Gerrock lo affronta con la spada runica e sconfigge il suo alleato rinoceronte infernale. A quel punto l'aspetto di Tiamat interviene e allontana Varghast, che però giura di vendicarsi. Il gruppo, malconco e ferito, si rifugia presso un negozio di armi gestito da un demone molto viscido di nome **Gilgamesh**. Per intercessione di Tiamat ottengono di poter riposare nel retro del negozio, protetti da incantesimi di individuazione.

Gli avventurieri ricevono dall'aspetto di **Tiamat** quattro anelli di *resistenza al fuoco minore* che permettono loro di preoccuparsi meno delle mura incandescenti della città di **Dis**, nella quale si trovano. Raggiungere la **Torre di Ferro** al centro della città è questione di qualche minuto, una volta saputo come fare.

Ma la base della torre pullula di diavoli intenti a forgiare piastre di metallo dalle anime supplicanti per espandere la già imponente costruzione. Il cantiere è comandato da **Osyluth** che impietosamente sferzano con le fruste i **Lemuri** loro sottoposti. **Arelis** nota una strana costruzione simile ad un arco attraverso la quale sembra intravedersi un giardino rigoglioso. La cosa è strana, giacché con le condizioni climatiche di questo posto nessuna pianta crescerebbe mai. La scritta (in infernale) sull'arco dice



"Giardino della Delizia". Un Mezzo-barbazu esce da lì abbracciando una procace **Erinnie**. La diavolessa non cessa di provocarlo sessualmente e quando il barbazu si rende conto di essere osservato si innervosisce. Purtroppo Arelis non riesce a trattenere il suo fare così palesemente buono, e i due diavoli reclamano le loro teste come trofei.

Lo scontro finisce inaspettatamente a favore del gruppo, e i due diavoli fuggono. La folla di Lemuri che si era formata per assistere allo spettacolo viene dispersa a colpi di frusta dai capi-cantiere. Resta il problema: come entrare nella torre?

Entrare nella **Torre di Ferro**, che si innalza al centro della città-strato di **Dis**, risulta molto più facile di quel che sembrava. **Arelis** si avvicina ad un **Barbazu** che sembra a capo del cantiere e gli chiede di poter entrare. "Basta che ti togli di mezzo dal mio cantiere!" è la risposta del diavolo. Di corsa il gruppo imbocca nella torre. Una lasciva **Erinni** spiega agli avventurieri che **Dispater**, il signore di Dis, non è nella sua dimora attualmente. Ma con fare assai losco rivela al gruppo che per raggiungere **Minauros** non dovranno far altro che portare a lei lo scettro contenuto nella sala del tesoro di Dispater,

oltre la **Porta di Adamantio**, al 663° piano della torre. La Torre non sembra tanto alta, vista da fuori, ma in realtà possiede 666 piani e l'unico modo per raggiungere il 663° piano è tuffarsi in una sorta di vortice dimensionale che fa da soffitto alla stanza. Ma bisogna far attenzione a non uccidere il tessuto di supplicanti che forma le pareti del tunnel, o il condotto crollerà.

Il gruppo non sembra molto convinto, ma Arelis si fa scappare che proviene da Arborea, e all'istante l'Erinni grida l'allarme. Un gigantesco **Cornugon** emerge dal pavimento sabbioso della stanza, assieme a diversi **Imp**. Gli avventurieri si lanciano nel vortice inseguiti dai diavoli.

Purtroppo la **lama runica** di Gerrock comincia a deformare il condotto attirando a se le anime dei Supplicanti nelle pareti. Gli Imp e il povero **Kilnovar** finiscono inghiottiti dal ripiegamento del tunnel mentre il diavolo cornuto ingaggia un combattimento aereo contro **Gerrock**, **Adam** e **Savi**. Quando il tunnel sembra giungere al termine della corsa gli avventurieri si accorgono della possibilità di finire spiacciati contro il 663° piano dalla velocità e poi sepolti dal ripiegarsi del tunnel. Arelis risolve la situazione colpendo con una freccia uno dei supplicanti della parete. Il condotto si squarcia e si deforma, tutti gli avventurieri vengono aspirati fuori dal tunnel mentre il Cornugon, a causa delle dimensioni, vi resta intrappolato dentro. La struttura del tunnel crolla e viene completamente assorbita dalla spada di Gerrock.

Gli avventurieri si trovano ora sospesi in mezzo al nulla.

Dopo aver individuato un'uscita dallo spazio interdimensionale dove si erano ritrovati, gli avventurieri riescono ad attraversarla e si trovano così all'interno di una stanza completamente costruita nel vetro scuro. Una stanza piuttosto insolita da ritrovare all'interno della **Torre di Ferro**, dimora del signore dei metalli, **Dispater**, il signore di Dis. Ma il gruppo non se ne preoccupa più di tanto. Nella stanza ci sono tre porte metalliche ognuna di un metallo diverso e ognuna sorvegliata da due statue di vetro nero raffiguranti dei marilith in miniatura.

Presto ci si accorge che nel corpo delle statue sono contenute le chiavi per aprire le porte. Ma toccando una delle statue una voce rimbomba nella stanza: *"Tu non sei Dispater, il mastro delle chiavi. Per te è riservato un destino diverso, le schegge di vetro nero penetreranno nella tua carne e tu diverrai parte di questa struttura!"*.

Ma naturalmente nemmeno questa frase dice nulla agli avventurieri, che invece si preparano ad affrontare il golem animato. Lo scontro non è molto impegnativo, nonostante colpire i golem causi esplosioni di schegge taglienti che feriscono chi lo affronta. Distrutto il primo golem, il gruppo si ritrova in mano una **chiave di bronzo**. **Relantan** infila la chiave in una delle porte e salta in aria avvolta dalle fiamme di una **Palla di Fuoco**.

Gli avventurieri decidono di liberare le chiavi dai corpi degli altri golem. Ne distruggono così altri due ed ottengono una chiave di Mithril ed una di Ottone. Ma nulla scatta nella loro testa, e quindi decidono di procedere per prove. Per fortuna **Savi** è abbastanza bravo nel suo mestiere da evitare le esplosioni causate dall'inserimento della chiave sbagliata nelle porte. Dopo due tentativi, finalmente la chiave dell'enigma viene risolta: occorre abbinare la chiave di un certo metallo con la porta del metallo corrispondente. Inserendo la chiave di Mithril nella porta di Mithril il passaggio si apre.

Un incantesimo di **Proibizione** impedisce quasi tutti gli avventurieri di proseguire oltre. La coriacea volontà di **Gerrock** ha la meglio sulla magia di interdizione. La sua fortuna gli permette di evitare una insidiosa trappola poco più avanti e così si ritrova da solo di fronte ad una terrificante illusione di Dispater. Ma Gerrock ha il cuore duro, l'illusione scompare e il mezzorco può recuperare lo scettro dalla stanza. Ora, con **Lo Scettro di Dispater** gli avventurieri hanno l'opportunità di proseguire per **Minauros**. Ma lo sapranno utilizzare?



*I ricordi di ciò che è avvenuto a **Tyron**, **Lantaren**, **Avis** e **Kilik** continuano a riaffiorare lentamente nelle menti degli avventurieri.*

*Durante lo scontro con **Iuz** il gruppo non avrebbe avuto speranze. La divinità si è divertita a giocare con loro per qualche round, poi, riavuta indietro da **Sudario Rosso** la sua terribile falce, ha chiuso la partita uccidendo quasi tutto il gruppo in un solo round. Ma prima che potesse annientare ogni speranza, nel cielo della **Città di Bronzo** appare una nube di fuoco, e si materializza la dea **Tajia**, sovrana incontrastata di una dimensione ormai scomparsa, esule divinità imprigionata a **Carceri** per millenni e ora liberatasi. Dei raggi di sole trasportano via gli avventurieri mentre la dea si lancia contro Iuz, stupito dall'intrusione.*

Il gruppo si sveglia in una sacca dimensionale nel piano astrale, modellata alla perfezione per accogliere il centinaio di ospiti che si trovano

*attorno a loro. Si presenta a loro il divino **Tyr**, in quanto divinità patrona di Tyron, affiancato da **Corellon**, divinità amica di Kilik e Lantaren. La divinità spiega loro che Tajia sta per essere sconfitta da Iuz, la dea infatti ha deciso di lasciarsi uccidere. La sua energia vitale non sarà dispersa, ma in base ad un accordo preso con le divinità presenti, servirà a donare lo status di divinità ai quattro avventurieri, affinché possano riuscire nell'impresa di fermare Iuz prima che sopraggiunga **l'eclisse degli eventi**.*

Non resta altro da fare che scegliere quali divinità servire, e di quali aree di influenza prendere possesso, un'impresa tutt'altro che semplice.

Una volta riusciti a recuperare lo **Lo Scettro di Dispater** il gruppo è stato spedito presso **Minauros**, lo strato dell'inferno caratterizzato da piogge acide perenni, cieli coperti da nubi violacee e paludi marcescenti a perdita d'occhio. Molto più presto del previsto gli avventurieri dovettero affrontare la muta di acciaio del signore dello strato. Il gruppo riuscì a sfuggire ai cani immergendosi nelle acque fetide della palude, assieme ai sofferenti supplicanti che ne infestano le acque.

Scampato il pericolo, il gruppo viene accolto in una capanna di fango da un supplicante che ancora ha qualche memoria della sua vita precedente. Nella sua fatiscente dimora riescono a riposare, ma non hanno il cuore di aiutarlo nel rimuovere la sua dannazione: l'anima di sua sorella infesta la palude attorno alla sua casa poiché lui stesso l'ha uccisa quando ha scoperto che era un'adoratrice del demonio. Riescono comunque a farsi rivelare come scendere allo strato successivo: bisogna farsi inghiottire dalle sabbie mobili e poi vincere la morte con la propria volontà.

Il gruppo raggiunge così lo strato dove è prigioniero **Israfel** e raggiungono il lago di magma dove l'angelo è stato immerso affinché il dolore lo tramuti in demone. **Asmodeus** e **Dispater** piombano sulla scena prima che gli avventurieri possano fare qualcosa. Dai loro discorsi risulta chiaro che Dispater fa parte degli otto signori che stanno tramando la liberazione di Israfel contro i desideri di Asmodeus.

Non appena i due diavoli se ne vanno, gli avventurieri attaccano i carcerieri, due **Lemuri** e un **Hamatula**, e riescono a sconfiggerli. **Momo** appare loro sul dorso della sua tartaruga e li avverte che la decisione di liberare o meno Israfel non va presa tanto alla leggera.



Gli avventurieri devono prendere una decisione durissima. Liberare **Israfel** (e in questo modo tenere fede al patto degli otto cospiratori) oppure lasciarlo morire, fornendo ad **Asmodeus** un nuovo potentissimo alleato, una volta che si sarà trasformato in un diavolo. Il gruppo prende la decisione di liberarlo.

Israfel, con quel poco di forza che gli resta, si libra attraverso gli strati del Baator, risalendo fino alle Terre Esterne e poi attraversando il Multiverso diretto a **Celestia**. Le sue forze bastano a portarsi dietro i suoi liberatori, ma giunto su Lunia crolla nel mezzo di una piazza. Gli Arconti guardiani si stringono attorno al gruppo, ma si rendono immediatamente conto che non si tratta di creature ostili. Purtroppo però la **Lama Runica** di **Gerrock** è un oggetto troppo malvagio per passare inosservato. Un Arconte Trono viene richiamato sul posto e intima a Gerrock di deporre l'arma. Il mezzorco esegue, ma la Lama, che in realtà è un demone sotto forma di spada, utilizza i suoi poteri per mutare forma e si trasforma in un nucleo di male semovente.

Momo indica al gruppo una via di fuga, prima che il demone abbia la meglio sulle guardie celestiali: raggiungere il castello del mago **Malhevick** portandosi appresso il corpo di Israfel, privo di sensi. Il mago è un "vecchio amico" di Momo (il fatto che si tratti di un mago

malvagio che in seguito a dei favori ha ottenuto di avere una dimora su Lunia non preoccupa gli avventurieri). Il mago si presenta come un innocuo vecchietto e cura Israfel. Al cospetto dell'angelo Momo spiega al gruppo che per recuperare il prossimo artefatto dovranno affrontare una creatura angelica.

FINE EPISODIO III